# joystick

## SOLUCES 2

# Tous les mois, le plein de soluces, d'aides de jeu, d'astuces et cheat-codes !

Soluce Lighthouse

Soluce Bermuda Syndrome

Jeux Cracks & En détresse

Soluce Ecstatica 2

Guide Dungeon Keeper

SUPPLÉMENT GRATUIT AU NUMÉRO 85 DE JOYSTICK

Si l'on en croit notre dernière enquête lecteurs, vous avez été nombreux à apprécier ce petit supplément soluces dans Joystick. Eh bien, voilà qui tombe bien, car on n'est pas près de l'arrêter. Ce mois-ci, vous pourrez visitez Ecstatica 2 dans ses moindres recoins grâce à notre solution de huit pages (eh oui, huit pages), errer dans l'excellent Dungeon Keeper grâce au guide de nos amis Iansolo et Yvan le Fou (eh oui, Iansolo et Yvan le Fou), terminer Bermuda Syndrome que nous vous avions offert en jeu complet dans le numéro précédent de Joystick (eh oui, de Joystick), et goûter aux joies de la soluce de LightHouse (eh oui, goûter car il est 4 heures et que c'est l'heure). N'oubliez pas non plus les très célèbres En Détresse et Jeux Cracks, bien utiles pour tricher. Bref, ce sera comme ça tous les mois et, si vous avez des suggestions à faire, n'hésitez pas à envoyer un mail (casque@joystick.fr) ou même à écrire à : Joystick, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Voilà. Et que l'astuce soit avec vous…

Lord Casque Noir

# édito


**JOYSTICK SOLUCES 2** est édité par la société Hachette Disney Presse SNC au capital de 100 000 F. Locataire-gérant : RCS Nanterre B391341526 Siège social : 10, rue Thierry Le Luron, 92592 Levallois-Perret, Cedex. Téléphone : 01 41 34 86 00 Télécopie : 01 41 34 87 99

Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Gérants : Christian Leveneur, Pierre Sissmann
Associés : Hachette Filipacchi Presse, The Walt Disney Company France
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps

Rédaction et Coordination : Jérôme Darnaudet (casque@joystick.fr)
Ont participé à ce numéro : Olivier Aubin (iansolo@joystick.fr), Pierre Le Pivain (Pete Boule), Gabriel Lopez (crack@joystick.fr)
Direction artistique et mise en page : Alain Langlois (Linos)
Secrétariat de rédaction : Simone Audissou et Lionel Barcilon

Correction photographique : Stéphane Leclercq
Photogravure : Compo Imprim
Imprimé par : Roto Sud
Ce supplément au numéro 85 de Joystick est une publication Hachette Disney Presse


Vous désirez envoyer vos astuces ou poser des questions ? Vous pouvez le faire en écrivant à la rédaction : «Joystick Soluces», 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex, ou en contactant directement un membre de l'équipe. Pour ceux qui n'ont pas Internet : 3615 JOYSTICK, c'est bourré de soluces, d'astuces et d'aides de jeu. Tout jeu crack publié, c'est 50 francs, toute soluce, c'est 300 balles !

# sommaire

Et ça commence très fort avec la solution de la suite d'Ecstatica. Si le premier épisode se terminait en une petite journée, ce deuxième volet est d'une toute autre envergure. Pour vous évitez de périr comme des chiens, Pete Boule s'est collé à la soluce. Allez, hop, c'est partie sur huit pages.





On vous avait offert le jeu complet de Bermuda Syndrome, le mois dernier. Il était logique de vous offrir la solution ce mois-ci. Si vous vous êtes retrouvé coincé à un quelconque moment de la partie, rendez-vous directement en page 12 !







Difficile de faire la solution d'un jeu comme Dungeon Keeper. En revanche, nous avons deux spécialistes de la mort à la rédaction contre lesquels il est inutile d'essayer de jouer. Ces deux testeurs débiles vous confient donc, en page 17, leur petits trucs pour devenir une vraie bête, un monstre, quoi.

SOLUTION
LIGHTHOUSE
21

Bien que LightHouse commence à dater un peu, nous continuons de recevoir des lettres de lecteurs bloqués par l'une des nombreuses énigmes. Un de ces lecteurs, après avoir trimé sur toutes les énigmes, a pensé à nous envoyer la solution. Comme ça, les autres seront contents. Et hop, en page 21, et fissa !

Les Jeux Cracks, c'est bien, encore faut-il savoir s'en servir. Pour tout connaître sur l'art et la manière d'utiliser ces astuces, lisez attentivement la pages 26, suite à quoi vous pourrez mettre en œuvre les fameux cracks.
Vous y trouverez en vrack : Hellbender, Bust-a Move 2, Firo and Klawd, The Crow - City of Angeles, Damage Incorporeded, Scorched Planet, Shivers, Quake, etc.



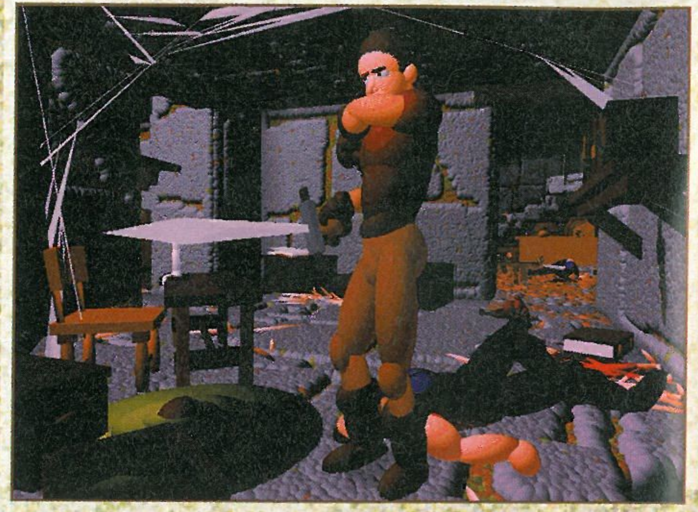




Pour ceux qui n'auraient pas acheté Joystick le mois dernier, sachez que les rubriques En Détresse et Jeux Crack se trouvent désormais dans ce supplément consacré aux solutions. Pour ceux qui n'auraient jamais acheté Joystick, la rubrique En Détresse permet aux lecteurs de s'entr'aider en postant des messages et des réponses aux messages. Jetez un œil en page 24 pour vous faire une idée de la puissance de la chose.

# SOLUTION ECSTATICA II

**Le moins que l'on puisse dire, c'est qu'Ecstatica II est un jeu vaste (doux euphémisme). Aussi, serait-il inutile de vous faire l'inventaire de ce que vous allez trouver dans tel ou tel endroit... Non seulement ce livret est trop petit pour pouvoir tout décrire, mais en plus il est hors de question de massacrer votre plaisir de joueur en vous mâchant tout le travail. Cet article est à prendre comme une aide de jeu et pas comme une vulgaire soluce. Si vous le suivez à la lettre, vous passerez à côté de multiples rencontres, paysages, lieux insolites et gadgets rigolos... Libre à vous ! De manière à bien visualiser les endroits que nous allons vous faire visiter, il vous est vivement conseillé de vous munir de la carte d'Ecstatica, si joliment dessinée tout en couleur, et fournie dans votre non moins jolie boîte de jeu.**



## QUELQUES PRÉCISIONS ET CONSEILS JUDICIEUX

Bien évidemment, il va falloir causer, façon youcaïdi-youcaïda-taillons-dans-le-tas, à une bonne quantité de créatures de formes diverses et variées, spécialement étudiées pour vous cogner, vous pousser, vous mordre, vous écraser, vous poignarder, vous découper, vous envenimer, vous noyer, ou encore vous décérébrer... Vous trouverez, au cours du jeu, une bonne quantité d'objets pouvant vous aider à massacrer vulgairement les quelque 60 (soixante !) sortes de créatures que vous rencontrerez. Comme vous ne pouvez prendre qu'un seul objet encombrant à la fois, il vous est vivement recommandé de ne prendre que les armes. Bien que les bâtons de magie et les autres ustensiles de sorciers puissent vous rendre service pour les combats à distance, une fois leur énergie magique utilisée, ils ne vous seront pas d'une très grande efficacité au combat rapproché. De plus, non seulement vous les endommagerez à force de taper avec, mais encore vous aurez l'air ridicule à frapper votre future victime avec l'équivalent - à ses yeux - d'un vulgaire cure-dents (ceci dit, il y a quand même une exception, à propos d'une certaine baguette magique...). Vous serez plus en sécurité avec une épée au côté, ou un autre instrument aux usages similaires. En ce qui concerne la magie - et pour conclure avec l'inutilité relative des baguettes magiques trouvées dans des meubles, des coffres, ou sur les créatures que vous aurez dessoudées - des parchemins ou des artefacts vous donneront une puissance magique vous permettant de balancer des projectiles, à la létalité variable selon vos désirs. Il est parfois plutôt sage d'éviter le combat : certaines créatures, comme les spectres que vous aurez déjà du mal à repérer, sont invulnérables aux armes classiques ; et si vous ne possédez pas de mana (que les joueurs de Magic calment tout de suite leurs ardeurs juvéniles !), vous passerez vite l'arme à gauche si vous tenez à l'affrontement. Sachez aussi que certaines créatures sont carrément invincibles par le combat magique ou non.

Bon, c'est pas tout ça, mais il faut bien se soigner de temps en temps... Votre énergie vitale sera augmentée grâce aux fioles que vous trouverez rangées au fin fond des coffres, commodes, armoires et cadavres que vous rencontrerez, mais là, je me contente de vous raconter la notice, et comme j'aime bien insister lourdement, j'attirerai votre attention sur l'existence de ces jolies fioles rouges toutes pleines de strychnine cyanurée, raccourcissant votre si petite vie à la vitesse grand V. Ce que la notice ne mentionne pas, ce sont les artefacts qui vous aideront à regonfler votre vie instantanément et intégralement dans le meilleur des cas ; et si le cœur vous en dit, vous pourrez même vous taper une petite fée bleue qui vous donnera son énergie vitale en guise de dot et de testament.



Une épée est cachée derrière cette porte.

## C'EST PARTI !

Au début, il y a vous, vous libérant à peine de votre carcan de prisonnier modèle travaillé à la médiévale, et puis les deux autres zigotos qui étaient censés vous surveiller, et qu'il faudra envoyer *ad patres*. Notez, que neuf fois sur dix, ils sont trop stupides pour escalader les marches qui mènent au perron sur lequel vous étiez mis au pilori, profitez-en pour leur balancer des coups de pied dans la tronche en toute impunité. De plus, ces deux imbéciles peuvent se faire mal, s'ils sont

assez proches l'un de l'autre, en essayant de vous frapper. Passé votre explication, filez vers le bas de l'écran, vous éviterez ainsi les douves. Vous voilà maintenant face au complexe d'entrée principale, le rez-de-chaussée de votre ex-propriété qui est dans un sacré foutoir. Sur la droite du héros, il y a deux entrées qui vous font accéder, dans le bâtiment du feu maréchal-ferrant.
La première n'a pas de porte, elle vous fait entrer de la manière la plus directe dans l'édifice, et vous envoie directement face à une épée gardée par un gros type armuré qui travaille le fer chaud derrière son enclume. Il peut vous laisser à peine le temps de ramasser l'épée. Mais si vous êtes un rusé, vous prendrez la deuxième entrée après vous être débarrassé de la porte à grands coups de lattes : ainsi, vous arriverez dans le dos de l'autre cité plus haut, et vous aurez tout le loisir de lui éclater les cervicales sans qu'il puisse vous faire de gros dégâts. Passé cet épisode plein d'actions, vous devez vous retrouver en possession de l'épée, sinon c'est que vous êtes mort... Retournez dans le complexe d'entrée principale et n'essayez pas de faire le malin avec le gus tout rouge qui garde l'entrée du puits, il est invincible au combat (vous pourrez le vaincre ultérieurement) ; puis dirigez-vous vers la tour de garde et prenez l'escalier à l'intérieur de celle-ci. Chaque pallier vous proposera une panoplie de bonus, mais pour ceux qui sont derrière la porte bleue, ils ne vous seront pas accessibles pour le moment. Pour monter davantage, il faut que vous puissiez ouvrir la porte verrouillée à l'aide de la clef que vous trouverez dans la gueule de la gargouille. N'allez pas directement face à elle, il y a une saloperie de piège qui vous transformera en épinglette (un pin's, quoi...) en moins de deux... Contournez donc la pièce par le fond en passant devant la porte, et prenez la clef par le côté de la statue. Vous pouvez aussi essayer de prendre le fric qui traîne sur le sol, mais pour cela vous devez vous remettre face à la tête de gargouille et avancer prudemment jusqu'au pognon. Arrivé sur le toit, vous verrez deux escaliers ainsi qu'une plaque de téléportation inactivée entre deux statuettes. Traversez ce dispositif star trekien et empruntez les escaliers qui mènent vers les prisons, situées sur l'autre tour.
Arrivé sur l'autre tour, vous vous apercevrez qu'une grille vous bloque le chemin du retour : pas de panique, vous aurez tout le loisir de vous en occuper plus tard. Sur le chemin de garde que vous allez emprunter, se trouve l'accès aux prisons sur votre droite : passez devant et méfiez-vous des gargouilles qui vous balancent des grenades. Avancez jusqu'à la grille, et une armure se glissera sur vous ; vous pourrez alors retourner vers les prisons. Avant de vous présenter devant l'entrée, une gargouille de pierre se transformera, spécialement pour vous, en monstre volant bleu à la langue bien pendue ; méfiez-vous en, cet olibrius est gourmand au niveau de votre jauge de vitalité. Arrivé sur le seuil, devant les geôles, les deux statues vous balanceront une grosse châtaigne dissolvant votre armure et elles-mêmes, mais vous permettant d'accéder aux escaliers menant aux cellules. Passez votre chemin devant la première porte verrouillée et montez jusqu'à celle du dessus. Défoncez-la d'un grand coup et zigouillez le squatter que vous trouverez à l'intérieur ; à son décès constaté, une clef apparaîtra... Qu'est-ce que vous attendez pour la prendre ? Sortez, descendez d'un étage avec prudence et sans précipitation ; les marches sont glissantes. Vous pouvez ouvrir la cellule et libérer la prêtresse (que le roulement habille) : elle vous racontera pourquoi c'est un peu le bordel chez vous, et surtout vous donnera des conseils qui, à terme, empêcheront le maître du mal de piller impunément votre frigo. (Elle vous dira qu'il faut retrouver les fragments de l'Eldersign, qui ressemblent à s'y méprendre à des parts de fromage mal fermenté, et qu'il faudra assembler avant la Saint-Jean, itout, itout...) Ceci dit, elle est gentille, la prêtresse, mais elle a une furieuse tendance à vouloir vous filer des renseignements sous forme d'énigme, mais bon... elle est gentille. Une fois votre rôle de libérateur accompli, vous pouvez escalader complètement la tour pour y trouver à son sommet un bâton de magicien... Il représente, à lui tout seul, l'une des exceptions à propos des ustensiles de magos que nous avons abordés tout-à-l'heure. Ce petit morceau de bois, qui vous servira d'arme de fortune, est en fait le dernier élément d'un mécanisme vous permettant d'accéder au hall principal du palais. Redescendez sur le chemin de ronde, en n'oubliant pas que la tour carcérale est l'édifice le plus haut du jeu, et tapez un grand coup sur la tête de gargouille gauche devenue dorée, parce que maintenant activée. Vous aurez ainsi commandé l'ouverture de la herse vous menant au grenier...

## Y A PLEIN DE BESTIOLES DANS LE GRENIER !

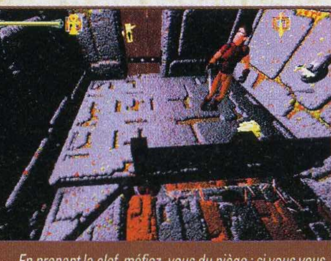
L'entrée du grenier est bien cachée, vous la trouverez pile-poil dans le coin supérieur gauche de votre écran. Une fois dans les locaux, pivotez sur la gauche et prenez le premier passage à droite, puis poursuivez votre chemin de pièces en pièces jusqu'à ce que vous trouviez une tête de gargouille bleue, prête à recevoir le magnifique coup de pied retourné qu'il vous faudra lui donner pour continuer vos pérégrinations. Une fois vos bottes essuyées, vous pouvez soit continuer votre chemin, soit revenir sur vos pas pour retrouver le deuxième passage à droite, qui passe devant la porte à la serrure pourpre. Si la deuxième option vous permet de repérer où se trouve la prochaine


*Le complexe de l'entrée principale.*

*L'accès à la tour de garde.*

porte à déverrouiller, les deux chemins vous mèneront de toute façon à une pièce remplie de trois leviers de couleurs distinctes : un bleu, un vert, un rouge. Vous venez de latter la tête bleue, lattez donc le levier bleu, cela vous donnera accès à la clef argentée qui vous ouvrira la porte située dans le couloir, via le deuxième passage mentionné plus haut. De la salle des leviers, prenez le passage de droite et suivez le couloir, sans entrer dans aucune pièce ; vous arriverez devant une herse qui s'ouvrira automatiquement devant vous (ça, c'est la classe !) : vous découvrirez alors un coffre à baffer si vous désirez prendre la clef argentée. Allez devant la porte du couloir en vous méfiant des prostates volantes qui se jetteront sur vous par les fenêtres sur la droite. Ouvrez donc, et allez shooter dans la tête verte qui se trouve dans cette pièce. Retournez dans la pièce des leviers pour actionner le vert, puis revenez dans le couloir. À l'autre bout de celui-ci, et sur votre gauche, une herse s'ouvrira vous faisant accéder à la clef pourpre. Allez ouvrir la porte au code chromatique si similaire, et filez une claque à la tête rouge, puis rebelote, tapez-vous un jogging pour aller actionner le levier rouge. De retour dans la pièce qui avait sur sa porte la serrure argentée, balancez une patate sur la tête dorée, puis allez dans le réduit situé sous l'escalier, pour faire le plein de fric et de vie (la gourde et le diadème dans le coffret). Tapez la tête dorée et cassez-vous du grenier, ça devient malsain. Reprenez alors le chemin de garde, en frappant au passage la tête de gargouille de droite, devant le seuil des prisons, et puis, une fois la herse qui empêchait votre retour abaissée, filez jusqu'à la plate-forme de téléportation maintenant activée, vous envoyant, tel un capitaine Kirk, au rez-de-chaussée de la tour de garde.

Quittez cet endroit un moment, et revenez dans le complexe d'entrée principale. Il y a une grande porte derrière le gros-dur-tout-rouge qui trône sur son puits. Maintenant que vous avez actionné tous les leviers, claqué toutes les têtes et accédé à la baguette magique du très haut toit de la prison, vous pourrez ouvrir, à l'aide de vos petits poings, la porte du hall principal...



En prenant la clef, méfiez-vous du piège : si vous vous approchez trop, cela vous transforme vite fait en pin's.






### Le monde d'Ecstatica II

Il est immense et varié, le monde d'Ecstatica 2 dans lequel vous évoluez, arme au poing, prêt à découper vos ennemis en rondelles. Le château surtout, où vous démarrez l'aventure, est vaste avec ses souterrains, ses tours, ses grandes salles et sa cour. Et c'est pareil pour les alentours, le cimetière, la chapelle, la forêt ou le village abandonné. Un monde gigantesque et magnifique.

1 Les jardins.
2 Enfin sorti de l'imposant château !
3 Belle baston un haut d'une tour.
4 Le village n'est guère paisible. Ici, un Cyclope vient vous embrouiller.
5 La petite chapelle du château.
6 Les catacombes.
7 Le pont-levis.
8 Une des nombreuses tours.
9 Hop, on cavale sur les remparts.
10 De l'or, et hop ! plein les fouilles.
11 Un peu de natation dans les douves.

## UN PREMIER MORCEAU D'ELDERSIGN...

Après avoir frappé vigoureusement à la porte, déclenchant ainsi son ouverture, restez en retrait pour laisser les gros gus vous attaquer à l'extérieur, vu que vous ne connaissez pas la topographie des appartements : autant vous battre sur un terrain que vous connaissez. Les entretiens terminés, vous pourrez entrer en toute sécurité. Dans le hall principal, vous emprunterez les escaliers qui sont sur votre droite. N'y allez pas directement, mettez-vous sur le côté et sautez sur les marches : en effet, si vous passez par la première marche, votre passage déclenchera les grenades qui sont placées de part et d'autre de l'escalier. Arrivé à deux marches du premier pallier, les doubles de l'ensorceleur apparaîtront, un premier devant vous sur le pallier, un deuxième dans votre dos mais sur l'autre escalier. Ce dernier n'hésitera pas à se jeter dans le vide pour en découdre avec vous ; neutralisez donc très rapidement le premier et méfiez-vous de la puissance de feu de ces deux guignols. Une fois débarrassé de vos deux photocopies, allez rejoindre l'original en haut des escaliers (de droite, nom de nom !), vous arriverez face à un couloir que vous allez emprunter. Prenez ensuite la porte du fond à gauche, passez devant la boule de cristal pas encore activée, et entrez dans la salle du trône auprès duquel vous allez vous installer ; et attendez que l'autre dans son pyjama vous jette son Graal à deux balles, et une fois sa crise d'incontinence terminée, refaites-lui un cours de chirurgie plastique. Vous trouverez le premier morceau d'Eldersign sur l'un des cadavres de l'ensorceleur. Repassez devant la boule de cristal maintenant activée et appuyez sur la barre d'espace, la prêtresse apparaîtra et vous donnera de judicieux conseils.

## DÉBOUCHAGE DU PUITS

Vous pouvez faire disparaître cet incongru qui orne l'entrée du puits, cela vous est même conseillé pour la suite des événements. Vous verrez un bâtiment recouvert d'un toit de chaume, ce sont les écuries. Pénétrez-y et allez trouver un cheval (les canassons sont purement décoratifs, et s'ils vous énervent, vous pouvez les abattre). À proximité, sur la gauche du noble animal, se trouve un passage qui descend au sous-sol, via une échelle. Une fois en bas, vous rencontrerez les mêmes bestioles que celle qui encombrait le puits, et si vous cherchez bien, il y en a une qui ne vous attaquera pas parce qu'elle est ronde

comme une queue de pelle. Observez bien la couleur de la fiole quelle porte à la main, et prenez-lui celle qui est en stock devant elle. Remontez et approchez-vous suffisamment près du gros-tout-rouge-sur-le-puits pour qu'il puisse vous tirer la bouteille. Cet alcoolique imbécile va se dissoudre dans une cirrhose foudroyante... L'accès du puits est libre, vous pouvez descendre, il y a du fric et des armes planqués derrière un pan de mur qui disparaîtra dès que vous aurez shooté dans les trois leviers que vous trouverez en bas.

## ET LE DEUXIEME MORCEAU, ÇA VIENT ?

Il vous faut, pour cela, revenir dans le complexe d'entrée principal, et prendre le passage situé devant le deuxième cheval, de l'autre côté du bâtiment du maréchal-ferrant. Empruntez-le sans précipitation, sinon vous êtes bon pour amuser la galerie en faisant un saut de l'ange droit dans les douves, si sympathiquement remplies d'anguilles à l'appétit féroce. Prenez les escaliers et défoncez la première porte, puis toutes les autres tant que vous ne trouverez pas l'échelle sur laquelle vous allez grimper ; puis allez dans un autre complexe de pièces avec plein d'autres portes à défoncer, tant que vous n'aurez pas trouvé l'autre échelle que vous allez escalader. Une fois pris cette altitude, vous devez vous retrouver sur un toit de chaume ; et si ce n'est pas encore le cas, vous n'allez pas tarder à vous faire agresser par une araignée grosse comme un camion... Allez vers l'escalier de pierre et jetez-vous, tel le Père Noël moyen, dans la cheminée : vous tomberez alors sur une plaque de téléportation vous expédiant vers les catacombes.

## DONC, LES CATACOMBES... ET LE DEUXIEME MORCEAU

Vous arrivez dans une pièce octogonale, avec deux sorties, l'une donnant dans une autre chambre dans laquelle se trouve une boule de cristal non activée (ben tiens !...) et fermée par une porte rouge (tu peux toujours frapper, tu te fatigueras avant elle) ; l'autre donnant sur trois escaliers, dont deux descendants placés de part et d'autre du montant. La pièce que vous trouverez au niveau supérieur contient toute une série de socles fixés aux murs, sur lesquels reposent quelques crânes : ceux qui n'en ont pas sont légèrement plus hauts. Il vous faut donc retrouver, en tout et pour tout, trois crânes dans les catacombes pour espérer revoir l'extérieur. C'est bien sûr en descendant que vous accéderez aux catacombes, si joliment décorées d'ossements, de zombis écarlates collés avec soins sur les murs, et de guirlandes d'intestins, rajoutant une pointe d'élégance certaine... Prenez l'escalier de droite : parmi les crânes appartenant aux niches mortuaires, par ici, vous en trouverez deux aux clignotements incessants. Il vous faudra faire plusieurs allers-retours, dans la salle des crânes-catacombes, étant donné que vous ne pouvez pas prendre plus d'un crâne à la fois. Une fois les deux premiers placés, précipitez-vous sur le deuxième escalier (ce sont des catacombes aussi, avec peu de variations au niveau décoration), et trouvez des escaliers qui descendent. Passé ceux-ci, vous vous retrouvez dans une grotte, avec ses stalactites et ses stalagmites, et aussi une fosse en son milieu, remplie d'eau, et pourvue de tous les inconvénients déjà rencontrés dans les douves : il y fait notamment assez sombre (ce détail a de l'importance). En vous approchant du bord, vous observerez l'apparition de points lumineux, et, en avançant dessus, ô miracle ! vous tiendrez tout seul au-dessus du vide. Prenez alors votre temps, ça ne presse pas ; si vous vous précipitez, vous allez à coup sûr louper un virage (parce que non seulement cette passerelle est magique, mais elle est aussi tordue), l'obscurité ambiante n'arrangeant pas les choses (je vous avais prévenus). Une fois de l'autre côté, prenez l'ouverture, montez les escaliers et vous voilà devant le dernier crâne. Si vous n'êtes pas trop pressé, allez un peu plus loin, il y a aussi du pognon. Revenez sur vos pas, en respectant les règles de prudence observées plus haut, et allez mettre la dernière précieuse boîte crânienne à sa place. Un pan de mur s'effacera, vous découvrant la dernière demeure d'un des monarques locaux. À sa droite une grande croix, à sa gauche une petite, à son poignet une Swatch...





*Enfin, votre ennemi juré vient à vous ! Embrassez-le donc à grands coups d'épée...*



*Ça, c'est un final de classe !*



*Labyrinthe n° 1 : la clef est en haut à droite.*



*Labyrinthe n° 2 : la clef est par le bas.*

# ECSTATICA 2

N'ALLEZ PAS LUI TIRER SA MONTRE ! le larcin ne paye pas ! Allez donc plutôt lui coller la grosse croix entre les cuisses, et prenez la petite avec vous. À partir de maintenant, vous avez avec vous la clef du cimetière ; de plus, vous pouvez ouvrir les portes rouges, et, comme vous n'avez pas commis de délit d'appropriation sur son mouvement suisse, vous aurez libre accès au troisième fragment de l'Eldersign gardé par des Amazones échevelées au milieu des bois, près du petit sentier qui sent si bon la noisette... Et puis, puisqu'on en parle, taxez donc le second fragment de l'Eldersign qui accompagne le macab'. Allez activer la boule de cristal, écoutez attentivement, défoncez la porte au point rouge, et puis cassez-vous. Vous remonterez à la surface par le puits : comme quoi, cela était bien utile de vous débarrasser de l'autre soifard qui en encombrait l'accès...

## ALLONS DANS LA NATURE RESPIRER L'AIR PUR

De toute façon, il faut bien vous éloigner du château si vous voulez bien continuer votre si noble quête. Vous inquiétez pas, faudra y revenir. Vous voilà donc en plein milieu du complexe d'entrée principale, une fois de plus... Précipitez-vous donc vers les écuries, et empruntez l'escalier extérieur menant au bâtiment supérieur de la bâtisse. Actionnez le système d'ouverture de la herse en tapant dans la tête de gargouille, puis entrez dans la pièce. Au fond, il y a un coffre dans lequel vous trouverez une paire de bottes qui, comme par hasard, ont exactement votre pointure. Elles vous permettront de franchir sans dommage les taches de peinture jaune corrosives que vous allez trouver sur votre chemin. Attention, l'usage de ces super-tatanes est limité dans le temps, alors magnez-vous donc au lieu d'admirer l'élégance, toute relative, de vos godasses. Maintenant chaussé, redescendez dans le schmû de l'entrée principale, et allez vers les tâches jaunes de chez Cévézaux (pays de la Dioxine en futs millésimés), qui émoustillent si agréablement les doigts de pied... Ne vous trompez pas de taches jaunes ! Non seulement vous en trouvez sur le sol qui mènent à peu près nulle-part ; mais, en plus, une fois que vous vous êtes servi de vos grôles pour franchir ces trucs agressifs, ces incontinents urinaires peu scrupuleux, vous n'aurez plus de quoi vous protéger. S'il est déjà trop tard, et que vous n'avez plus vos jolis souliers dorés au bout des pieds, vous pouvez essayer de franchir cet obstacle en sautant par-dessus. À ce stade, vous êtes, en principe, devant une tête de gargouille grise, à l'intérieur d'une sorte de réduit minuscule. Arrêtez d'admirer la grisaille monotone des murs de cette cellule, et tapez donc dans l'élément statuaire de cette chambre, et sortez, vu qu'il n'y a rien à trouver là-dedans. Au dehors, votre oreille sera attirée par le doux ronronnement des poulies entraînées par des chaînes qui tirent par le haut cette magnifique putain de herse qui vous narguait tant en restant close, et qui vous rapproche de la sortie. Il vous reste cependant à abaisser le pont-levis au niveau du sol : tapez un coup sur le levier, et la douce musique des poulies déchaînées viendra susurrer à votre oreille que tout se déroule bien.

## LE CIMETIERE LE MOINS COOL DE LA PLANETE...

C'est marrant, mais force est de constater qu'il y a des endroits, dans ce jeu, où l'on meurt plus vite que dans d'autres... Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, non seulement l'ambiance vous liquéfie sur place, mais en plus, toutes les dispositions sont là pour s'occuper de vous en tant que future dépouille, puisque tout se passe dans un... hum... cimetière. Néanmoins, votre passage dans ce charmant lieu est obligatoire. Vous arriverez devant les grilles en prenant à droite en sortant du château, et, comme par hasard, vous arriverez de nuit. Si vous êtes malin, et si vous êtes un tant soit peu attentif à cet article, vous aurez en votre possession la petite croix que vous avez trouvée : celle-ci ouvrira au-to-ma-ti-que-ment la porte de ce haut-lieu du tourisme, estampillé trois étoiles sur le guide zombi-machelin. À l'entrée, oubliez d'entrer, dans un premier temps, dans la chapelle située sur votre droite, passez plutôt votre chemin, et blindez comme un dératé vers le fond du cimetière. ÉVITEZ LE COMBAT AUTANT QUE POSSIBLE ! Et cela même avec les zombis les plus minables que vous rencontrerez ; quant aux esprits, vous ne pourrez rien faire de bien efficace contre eux pour le moment... Si vous vous attardez dans le coin, des loups-garous vous sauteront dessus, et contre ceux-là, rien à faire, pas même avec votre lame d'argent ! (Tout du moins sur la version du jeu avec laquelle j'ai joué...) Arrivé tout au fond, vous prendrez les marches menant à un palier supérieur, sur lequel vous trouverez une volée d'escaliers

*Labyrinthe n° 3 : usez votre matière grise, et jouez-vous des téléporteurs.*

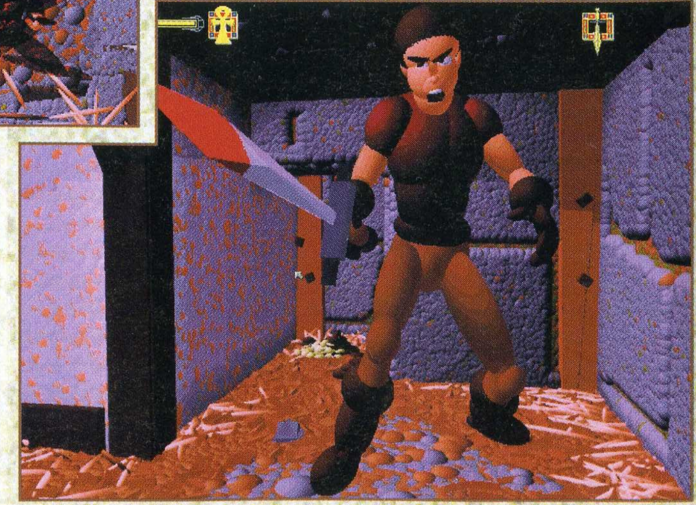


*Labyrinthe n° 4 : pas de précipitation, sinon vous perdrez de la vie et du temps.*



*Vous accéderez aux catacombes par la cheminée.*





conduisant dans les profondeurs d'un caveau. Massacrez-y tout ce qui s'y trouve avant d'être amené devant une armure permanente. Celle-ci se trouve derrière des portes, du type mâchoires métalliques qui se refermeront derrière vous, dès que vous aurez enfilé cette très précieuse seconde peau, question d'en découdre en huis clos avec un spectre puissant qui vous tombera dessus. Une fois que votre EFTI (Ennemi Flottant Très Identifié) sera passé de non-vie à trépas total, les portes d'acier se rouvriront d'elles-mêmes. L'acquisition de cette armure est très importante pour la suite des événements : en effet, non seulement il vous faut trouver les fragments de l'Eldersign, mais aussi toute une série de composantes, de manière à réussir l'incantation qui réunira les fragments susnommés. Obtenir ces objets vous permettra l'accès aux différents fragment de l'Eldersign. Vous pourrez ensuite foncer vers la chapelle, sans chercher querelle à qui que se soit ; une fois à l'intérieur, précipitez-vous vers l'autel. À droite, il y a un bénitier ; en appuyant sur la barre d'espace, vous pourrez boire de sa très sainte eau, et ainsi regonfler à fond votre vitalité. À gauche, il y a un candélabre éteint, tapez dedans, et l'autel glissera devant vous pour vous faire découvrir un passage conduisant au pays des Amazones.



## POUFFES, POUFFES...

Vous venez donc d'emprunter un petit tunnel tout noir, qui sent pas très bon, et qui passe derrière la chapelle. À son extrémité, une échelle qui monte... Montez-la donc ! Et hop ! vous voilà au début de la région sauvage (si, si, regardez bien votre jolie carte). Cette région est infestée de plantes au caractère vindicatif ; elles incarnent, à ce qu'il paraît, les restes des âmes des aventuriers capturés par la Sorcière, grande cheftaine des Amazones. La Sorcière se cache au milieu d'une clairière, parmi toutes ses comparses qui sont prêtes à vous tailler le gras si vous vous attardez trop dans la région ; et bien sûr, toutes sont de zélées gardiennes de la condition féminine et aussi du troisième fragment de l'Eldersign. Quand vous arrivez en haut de l'échelle, activez la boule de cristal pour vous aider davantage, et continuez votre chemin. Devant vous, un fragment de l'Eldersign, c'est le cinquième, il est gardé par une plante rouge récalcitrante à toutes vos attaques pour le moment, ne vous attardez donc pas dessus, se serait inutile. Votre objectif principal est de trouver la clairière des techno-greluches. Profitez de la route que vous avez à faire pour exterminer le maximum d'ennemis possibles, de manière à vous donner le plein d'énergie magique ; pour en découdre avec ces harpies hystériques, vous en aurez grandement besoin. Certains chemins vous mènent dans un village, évitez soigneusement d'y aller, un puissant spectre (un autre !) sera particulièrement hostile envers vous, et ce, tant que la tribu des belles effarouchées existera encore. De plus, d'autres créatures terriblement peu diplomates ne se priveront pas de participer au comité d'accueil. Évitez donc, pour le moment, de jouer les représentants de commerce auprès de l'habitant que vous ne rencontrerez sans doute jamais. Une fois que vous aurez trouvé la clairière, postez-vous au milieu. Là, furaxes, les Amazones apparaîtront comme par enchantement (et d'ailleurs, ce sera par enchantement) dans plusieurs coins de la clairière ; expliquez-leur la vie à grands coups de projectiles magiques (Ctrl + Alt + Flèche du bas). Mais attention, de nouveaux groupes d'assaillants vous tomberont dessus dès que vous en aurez repoussé une première vague. Une fois toutes exterminées, le passage d'une grotte sera libéré. Pour y accéder : une porte bleue, sculptée à l'effigie du visage de la vile Sorcière. Vous pourrez travailler à l'épée les quelques amazones qui auraient envie de vous créer des problèmes, dès votre arrivée. Puis postez-vous au milieu de la clairière, et faites l'opération magique citée plus haut (notez que dans ce cas de figure, l'accès à la grotte est ouvert dès votre arrivée). Si vous arrivez sans puissance magique à votre disposition, prenez le temps de vous fumer une cigarette après avoir appuyé sur Echap (si vous ne fumez pas, procurez-vous donc une bière), puis allez dans le menu Annul et défendez-vous du mieux que vous pourrez. Dès que vous serez tranquille, pénétrez dans la grotte et explosez cette pauv'fille, qui, de toute façon, n'était pas intéressante. À sa mort, elle s'évaporera, et laissera derrière elle un anneau ; dépêchez-vous d'aller le prendre, vous pourrez ainsi ouvrir les portes bleues. Revenez vers la sortie et activez encore la boule de cristal, puis allez à l'extérieur. Tout en haut de l'écran - mais vous l'aurez sans doute déjà remarqué - il y a un fragment de l'Eldersign gardé par une jolie fleur d'un bleu et d'un caractère outranciers. Ce n'est que maintenant que vous pourrez la transformer en tisane pour aller chercher le précieux fragment...

*La chapelle, avec son passage sous l'autel, et son eau bénite si précieuse.*



*Petit gadget rigolo : l'invisibilité !*



*Pour accéder au troisième crâne, marchez sur les points lumineux au-dessus du vide.*



*La clairière, maintenant remplie de cadavres de malheureuses pleines d'illusions...*



La prison est la plus haute tour du jeu. Attention, les marches sont glissantes !



L'entrée du grenier est cachée à gauche après le passage.



Labyrinthe n° 5 : pas de grosses difficultés, mais votre champ de vision est réduit.



## QUETE DE L'ÉPÉE ET AMORTISSEMENT DE CELLE-CI...

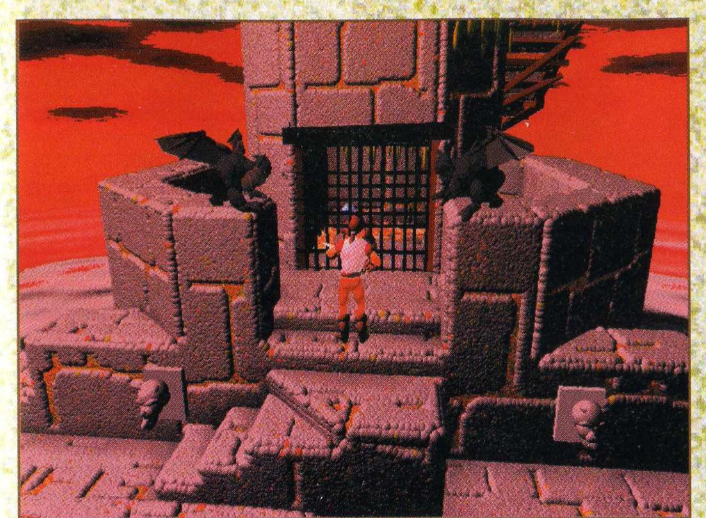
Le temps est venu pour vous d'arrêter de vous battre avec un couteau suisse... Surtout que vous avez maintenant la possibilité d'accéder à l'arme la plus efficace du jeu (il n'y en a pas d'autres à ma connaissance). Pour cela, il vous faut revenir dans l'enceinte du château. Vous avez plusieurs chemins de retour : soit vous allez au fond de la grotte de la grosse, trouvez le téléporteur et revenez dans une petite niche mortuaire du cimetière non loin de la chapelle ; soit vous refaites tout le chemin inverse qui vous a amené jusqu'ici, et vous arrivez dans l'enceinte même de la chapelle en passant par l'échelle, si vous avez besoin de vous retaper question points de vie ; ou vous prenez le téléporteur qui vous transmettra dans un coin du château. Une fois regagné cette bien-aimée bâtisse, retrouvez l'escalier qui vous menait, au début de vos aventures, aux prisons, et arrêtez-vous en chemin sur le palier où une porte bleue vous empêchait d'accéder à plein de pognons-potions-et-autres-trésors. Défoncez cette lourde et servez-vous, vous en aurez bien besoin. Voilà, vous avez avec vous la super épée à cinq diamants... Celle qui découpe, couches après couches, la peau de votre adversaire plus vite que son ombre. Allons donc la tester sur notre cher ami le Magicien : sûr qu'il va apprécier cette exclusivité... Pour le rejoindre, c'est assez simple. Descendez les escaliers deux paliers en dessous, puis prenez la première porte à votre droite en descendant (c'est-à-dire à gauche de votre écran), et continuez votre chemin dans les couloirs en évitant les pièges (ne prenez pas les directions qui débouchent sur des portes en mâchoires d'aciers, ou les passages garnis de robinets de gaz). Si tout va bien, vous arriverez dans une pièce où un plaisantin a semé des petites bombes sur le sol. Traversez cette pièce, et avancez jusqu'à la terrasse extérieure. De là, empruntez les escaliers et prenez garde, car le petit plaisantin de tout à l'heure a joué au petit poucet, sur les marches, avec ses bombes. Faites très attention à la dernière bombe : elle est terriblement sensible. Lorsque vous serez arrivé en haut, faites péter la porte bleue et engouffrez-vous dans l'ouverture : celle-ci donne sur un vaste hall ; entrez directement dans l'ouverture à droite du seuil que vous venez de franchir. Dans la grande salle que vous occupez maintenant, prenez les escaliers de droite quand ils se présentent à vous ; sur ceux de gauche se trouvent des bombes. Montez tant que vous pouvez, vous arriverez dans une pièce où une main géante garde une étoile dorée protégée par des petits globes rouges tournoyants. Continuez à monter jusqu'à ce que vous trouviez un téléporteur dans lequel vous vous engagerez. Votre structure cellulaire reprendra forme sur le toit de la tour dans laquelle vous étiez, et c'est ici que le Magicien viendra vous attaquer : expliquez-lui donc les bienfaits de la retraite anticipée... Après avoir buté le locataire du dessus, mago de son état, une autre pièce d'armure se matérialisera, cet article fait aussi partie de votre quête, et le prendre ne vous est pas interdit. Une fois rendu ce magicien à deux boules aussi raide que Jules César, un téléporteur se matérialisera, et vous fera regagner la chambre à l'étoile dorée. Puisque super-mago est super-mort, vous pouvez prendre cet objet au milieu de cette main écarlate. Revenez alors vers les escaliers et descendez jusqu'à ce que vous voyiez un passage dans l'un des côtés de la tour ; prenez-le avec prudence, cela donne sur une petite corniche qui vous fait accéder, d'un côté, à une porte bleue derrière laquelle se cache un fragment de l'Eldersign, et de l'autre sur du vide. Une fois votre acquisition du quatrième fragment faite, redescendez les escaliers jusqu'à la salle où un escalier central et une porte ornée d'une crâne pas très humain se font vis-à-vis. Passez par la porte - celle-ci donne sur une terrasse - et courez jusqu'à une tour voisine sur laquelle vous trouverez une boule de cristal prête à être activée pour vous renseigner sur la suite des événements ; un téléporteur vous expédiera dans la contrée sauvage, près de la boule de cristal et du passage vous menant à la chapelle, dans laquelle vous pouvez retourner si vous avez besoin de refaire le plein d'énergie vitale. Bien sûr, votre intelligence supérieure et le traitement des informations que vous aurez recueillies vous pousseront à continuer votre quête vers le VILLAGE DES DAMNÉS ! ! !... Whaaa !

## LE VILLAGE DES DAMNÉS... ET DES CRÉTINS OBSÉQUIEUX

Pour ceux qui ne le savaient pas encore, le chemin qui mène au village part par la droite en quittant la zone où vous avez été télétransporté. Arrivé dans le bourg, ne perdez pas de temps : les bestioles que vous allez croiser ne vont pas bien vous recevoir, alors ne perdez pas de temps à vouloir vérifier leur résistance physique. Allez donc plutôt repérer le puits du village, car c'est dedans que se trouve la solution qui lèvera la malédiction pesant sur ce lieu. En face du puits, une maison présente un balcon sans garde-fou. Entrez donc sans trop vous gêner, montez sur cette passerelle et jetez-vous avec élan dans le puits. Au fond de celui-ci, vous trouverez une autre étoile dorée, prenez-la et vous serez ainsi devenu le nouveau symbole de la libération des habitants de ce trou paumé. Une fois remonté à l'extérieur, plein de villageois seront réapparus, et si certains vous montrent la bonne direction à suivre, d'autres viendront se jeter à vos pieds, telles des larves, pour implorer votre pitié. Inutile de vous préciser que cette conduite à la con vous gênera plus qu'autre chose, surtout quand on viendra vous attaquer... Ce sont vraiment des culs-terreux ! Enfin, avant de continuer, il y a dans le village plusieurs portes rouges qui enferment derrière elles de bonnes quantités de potions de soins. Passé ces réjouissances, suivez la direction que vous indiqueront les ploucs, elle vous amènera au refuge de chasse, composé lui-même de deux bâtiments distincts. Dans le premier, une cheminée ; il y a le feu dedans, c'est pas la peine d'essayer d'explorer quoi que ce soit. Dans la deuxième maison, vous trouverez un trophée d'ours empaillé : tapez dedans et sa patte se relèvera. Regagnez l'antre de la cheminée, et prenez la lanterne qui s'y trouve. À partir de maintenant,vous pouvez revenir près du cinquième fragment de l'Eldersign (celui de la contrée sauvage), et y dessouder la grosse plante rouge pour vous laisser l'accès au précieux fragment. Après avoir fêté, légitimement, ce succès, reprenez votre sérieux pour attaquer le gros morceau...

## LE REPAIRE DU BOSS

Pour pouvoir y entrer, il vous faut revenir auprès des autochtones, et, plus exactement, contourner leur village par le nord. Cette toute petite randonnée, petite par rapport à toutes les épreuves que vous



avez rencontrées, est quand même vachement sportive... C'est qu'il le défend bien, son repaire, l'Archimage ! Vous allez en prendre, des coups, et pas des tendres ; pour un peu, on a presque l'impression que les bestioles qui vous attaquent sont plus grosses que celles que vous avez croisées précédemment. Arrangez-vous donc pour arriver, le plus vivant possible, derrière les ruines, et de là, prenez le téléporteur. Vous arriverez dans une petite grotte sombre, et si vous suivez le conduit, vous ressortirez à l'extérieur. Il faut alors faire attention de ne pas aller trop vite en sortant : en effet, une série de plates-formes vous mèneront vers une entrée située plus haut à gauche, et il n'y a qu'en sautant que vous pourrez y accéder. Aussi, si vous vous précipitez trop, vous risquez la chute d'un niveau, et il vous faudra retourner dans les ruines pour pouvoir rejoindre le téléporteur de manière à renouveler l'opération. Dès que vous êtes rentré dans cette ouverture surélevée, allez au fond du couloir et téléportez-vous... Ça y est, vous êtes tout proche de Monseigneur l'Enfoiré.

## DE L'ART DE SE MAGNER DANS LE REPAIRE DU BOSS

Jusque-là, tout va bien... Vous vous trouvez dans une antichambre, et bien sûr vous risquez fort de rencontrer quelques monstres, mais rien d'insurmontable. Prenez le couloir qui vous mènera vers la chambre du nécromancien (vous l'aviez oublié, celui-là !), il apparaîtra dès que vous vous serez avancé dans sa piaule. Appliquez-lui alors le même traitement administré à l'autre folle ; mais méfiez-vous, ne vous approchez pas trop, ce salopard a la mauvaise habitude de balancer des projectiles magiques tous azimuts. Une fois que machin ne peut plus fonctionner, prenez le sixième fragment de l'Eldersign, puis allez vers la dalle de téléportation dont le sol est en damiers, vous serez projeté dans la partie la plus dure du jeu. Vous allez devoir traverser toute une série de labyrinthes, dont les seules sorties sont des téléporteurs, et donc l'accès n'est possible qu'avec des clefs que vous trouverez dans des coffres... Ah oui ! J'oubliais, une fois commencé votre épreuve des labyrinthes, il vous reste, au maximum, 15 (quinze) minutes de jeu, et c'est vraiment pas beaucoup, ce qui correspond au temps qu'il vous reste pour supprimer votre ennemi. Les trois premiers labyrinthes sont plutôt faciles ; il ne s'agit que de pièges en série, qui peuvent être aisément franchis, bien qu'il ne soit pas conseillé de faire tout dans la précipitation ; prendre des dégâts à outrance vous ralentira plus qu'autre chose, et en plus, il vous faudra trouver des potions de soins, et, ingurgitation du précieux liquide comprise, ça fait une sacrée perte de temps. Ça se complique un peu à partir du quatrième labyrinthe, où il vous faudra jouer de la sauvegarde ; les progressions se font par portails téléporteurs interposés. Le cinquième est plus difficile : contrairement aux autres, le champ d'image se resserre autour de vous, ce qui fait que vous avez plus de mal pour vous repérer. Quant au sixième, c'est celui qui vous fera perdre le plus de temps. Ce dernier est composé de couloirs piégés et parsemés, de-ci, de-là, de dalles de téléportation. Enfin le septième, dont vous ne pourrez sortir qu'avec le septième, et dernier fragment de l'Eldersign, et le parchemin qui vous permettra de lancer l'ultime incantation. De plus, à propos de ce dernier, la plaque de téléportation n'est pas signalée ; elle se présente sous la forme d'une bête petite salle de 1,20 m sur 80 cm (à peine moins grande que des chiottes à la turque, au fond d'un café sordide, non loin de la rue Blanche, Paris XVIII[e]), et ne s'active que quand vous aurez acquis ses deux derniers éléments, sans compter la clef nécessaire à enlever la résistance qui vous empêche d'y rentrer. La seule bonne astuce pour se sortir de ces deux derniers labyrinthes est de chercher les pièges ; dans le premier des deux, cela vous rapprochera du dispositif de téléportation, et idem pour le second. Cela vous permettra de passer par les coffres, dans lesquels vous trouverez vos éléments manquants. La bonne nouvelle, c'est que vous entamerez ces épreuves labyrinthiques avec le plein total, question énergie magique. Une fois téléporté, vous vous retrouverez dans une pièce octogonale, et quand vous vous avancerez dans cette salle, l'Archimage vous apparaîtra... Pas de panique, la situation n'est pas si grave que ça : après tout, vous avez survécu aux labyrinthes... Commencez donc par sauvegarder. Avant d'essayer de le mordre, sachez que cet enfoiré est totalement récalcitrant à votre magie. La seule manière de réorganiser son organisme est d'aller le chercher sans attendre qu'il ait fini sa matérialisation, et de le locher à grands coups du plat du tranchant de votre arme. Et ne cessez pas de le coller, même quand son corps, trop léger sous vos coups, se projette à l'autre bout de la pièce.

## ÉPILOGUE...

L'ennemi s'efface et ne restera qu'un mauvais souvenir, auprès de vous et de vos proches (jusqu'à Ecstatica III). Les fragments de l'Eldersign dansent devant vous et s'unissent pour sceller la tombe de l'autre empaffé, et baignent de lumière éclatante toute la salle devenue la dernière demeure de celui qui vous en a tant fait baver, toutes ces heures durant. Tiens, à propos de descendance, notre héros se précipite, le ventre tenaillé par le désir de défoncer la dernière porte qui le sépare de sa douce et tendre, si chèrement conquise dans le premier volet de ses aventures. Et d'un pas alerte, il se rue sur le premier balcon disponible, accompagné de son si bel amour, pour admirer le magnifique coucher de soleil. On dirait un coulis aux agrumes qui cacherait tout le bordel et les cadavres qui jonchent le sol, quelque trente mètres plus bas.

*Pete Boule*

*Labyrinthe n° 6 : le pire de tous ! Repérez bien la destination des téléporteurs, et méfiez-vous : certains sont cachés.*



*Labyrinthe n° 7 : et septième fragment de l'Eldersign. Il vous faudra aussi une clef et un parchemin pour en sortir.*



# SOLUTION Bermuda Syndrome

**Vous commencez votre aventure perché à un arbre, débarrassez-vous de votre parachute grâce à votre couteau, puis, après avoir envoyé valser l'autre minus d'en bas, allez couper les liens qui retiennent prisonnière la jeune fille qui était offerte en sacrifice.**

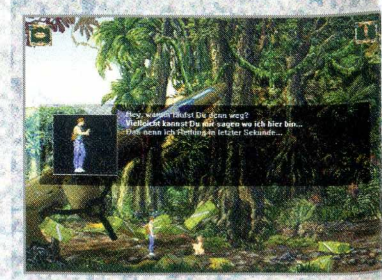




Elle s'enfuira par la droite de l'écran, allez la rejoindre et parlez-lui le plus diplomatiquement possible. Une fois sa tchache terminée, allez vers la caisse qui est à droite, ouvrez-la et prenez le fusil qui se trouve à l'intérieur, puis allez à droite. Tirez une première fois sur le dinosaure qui est en train de manger, puis montez vite sur la passerelle. Attendez que le reptile soit capturé par l'espèce de gros tentacule, puis allez tirer une deuxième fois sur l'animal captif. Allez à droite. Montez sur la plate-forme et tirez sur l'un des deux ptérodactyles, sa dépouille tombera devant l'espèce de gros varan, et servira de casse-croûte instantané. Une fois la voie libre, allez à droite. Montez sur la passerelle pour récupérer le diamant, puis descendez vers la statue de dragon, et servez-vous du joyau dessus. Une fois arrivé dans le complexe, allez à gauche, puis allez à gauche de l'écran, descendez d'une passerelle et, tout à fait à gauche, votre poids fera doucement descendre le palier sur lequel vous êtes, pour en faire monter un autre sur votre droite. Remontez d'un palier, tirez sur le gros cloporte tout vert, puis prenez votre élan et allez sauter au-dessus du vide, à droite de votre écran. Allez à droite. Continuez sur votre droite jusqu'à ce que vous arriviez au bord de la corniche, sautez sans prendre d'élan. Remontez, puis allez à droite. Continuez à droite, jusqu'au trou dans le sol. Sautez par-dessus, puis descendez dedans en vous accrochant à son rebord. Lâchez prise en cessant d'appuyer sur la touche Maj, puis, votre chute amorcée, réappuyez immédiatement dessus. Hissez-vous, tirez sur la saloperie verte, rengainez rapidement, prenez votre élan et sautez à droite, sur la plate-forme un peu plus bas. Allez à droite. Approchez-vous de l'insecte (pas trop près, quand même), sortez votre fusil, trouvez le bon angle, et donnez un cours de solfège avec votre rossignol. Continuez sur la droite pour aller escalader les corniches. Allez en haut. Escaladez encore, jusqu'à ce que vous soyez en face du machin vert. Plombez-le, passez à droite, et escaladez la plate-forme. Sautez à gauche, escaladez la corniche, puis allez à gauche.

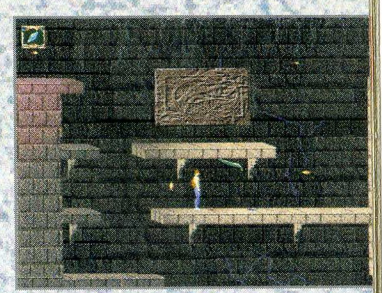
## POUR LES JAMBES DE NATHALIA...

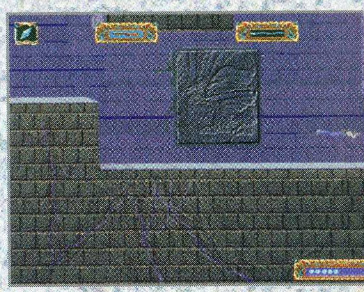
Servez-vous de votre diamant sur la statue pour sortir. Vous revenez auprès de Nathalia (pasque c'est comme ça k'elle s'appelle) qui se tient au bord d'un plan d'eau. Taillez un bout de bavette avec elle, et elle vous répondra qu'elle ne souhaite pas avancer plus loin. Reparlez-lui, et proposez-lui de tirer sur la liane. Une fois qu'elle est perchée, tirez à votre tour dessus, un tronc d'arbre s'écrasera sur le crocodile qui attendait son repas, vous pourrez donc passer en toute sécurité. Allez à droite. Montez sur la plate-forme, utilisez le couteau sur la liane et, une fois votre numéro de trapèze achevé, descendez derrière le coléreux animal et truffez-le. Allez à droite. Vous pouvez vous servir de votre diamant pour aller explorer les entrailles de la terre, ce niveau vous aidera à regagner de l'énergie vitale. Piquez une tête, elle est bonne ! Suivez le cours d'eau en bas, puis à droite, ressortez de l'eau et allez repiquer une tête dans le tableau suivant, à droite. Allez en bas, puis allez à droite. Inutile d'aller chercher querelle auprès des anémones géantes qui sont au fond. Arrivé au tableau, remontez. Sortez de l'eau et avancez-vous jusqu'à la grille qui est devant la sphère verte . Vous voilà rechargé à bloc. Revenez sur vos pas et arrêtez-vous quand vous serez sorti de l'eau une première fois. Empruntez les passerelles qui sont au-dessus de l'eau. Allez à gauche. Arrivé dans la salle de la statue, prenez votre élan et sautez sur la plate-forme du dragon. Vous pouvez revenir dans le monde de la surface. Montez sur la plate-forme, cela attirera un tyrannosaure, restez calme et laissez-le partir vers la droite. Suivez-le, il va chercher des noises près d'un tricératops. Attendez que le T-Rex soit au sol et trouez son adversaire (attention, son cuir est épais). Allez à droite. Un crocodile vous barre la route. Si vous essayez de vous élancer dans les airs grâce à la liane, il vous gobera au vol. Discutez avec Nathalia, puis allez à gauche, tirez sur le petit lézard. Ramenez-le et attachez-le à la liane. Par l'odeur alléché, le crocodile se retrouvera en train de pendouiller au bout d'une corde, quand il sera à l'extérieur de l'eau, tirez-lui dessus. Après que Nathalia soit passée de l'autre côté, attrapez la liane et faites de même. Allez à droite. Un troupeau de reptiles vous arrivera dessus en courant, tirez-leur dessus pour les faire changer de direction, puis escaladez la passerelle. Laissez venir le T-Rex, il ira prendre la direction du troupeau dont vous aurez si intelligemment dévié la route. Allez à droite. Servez-vous du diamant, puis, une fois téléporté, allez à gauche pour sortir à droite de l'écran. Courez comme un dératé, retournez-vous et tirez sur l'araignée. Sortez à droite. Courez et sautez (pas trop au bout) pour arriver sur la plate-forme un peu plus bas à droite. Faites la même opération vers la gauche, sans trop marcher sur la dalle qui va s'écrouler, et qui doit s'écrouler d'ailleurs. Refaites le plein d'énergie vitale, sautez sur la dalle et laissez-vous dériver vers la droite.



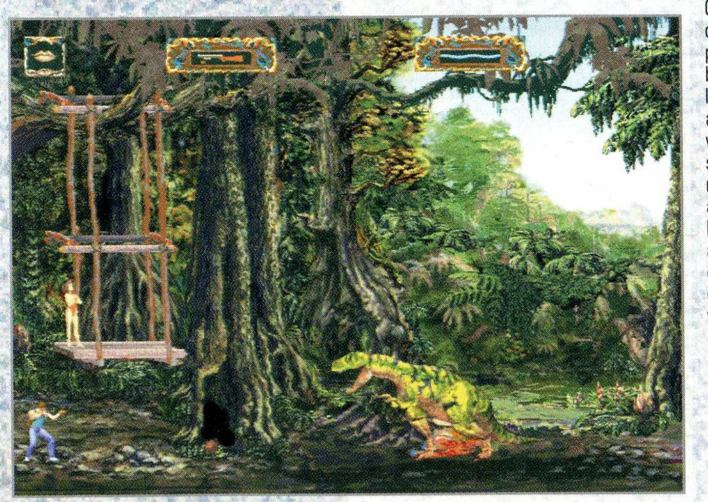
## ...ET LE SOURIRE DE NATHALIA !

Arrivé au bout de votre course, allez gravir les corniches, prenez votre élan et allez sauter sur la droite. Allez à droite. Escaladez la corniche et allez à gauche. Continuez à gauche, l'insecte prendra une autre position stratégique, il montera d'un niveau pour vous attendre plus haut. Montez à votre tour, dégainez rapidement et tuez-le. Allez à droite. Allez à droite, escaladez la corniche, descendez-la, prenez votre élan et allez vous agripper au-dessus du vide, à droite, devant le passage que vous devez prendre. Allez à droite. Tirez une première fois pour faire descendre le scorpion du haut de son perchoir, puis tirez une deuxième fois, pour lui expliquer la vie. Contournez par la petite plate-forme la verte limace et sortez à droite. Tirez sur la petite sœur de la limace précédente pour vous laisser le passage, puis allez à droite. Prenez la série de corniches qui vous feront monter, allez prendre de l'élan sur la droite pour vous retrouver à gauche, allez à gauche, sautez au-dessus du gouffre, puis prenez la plate-forme supérieure que l'on distingue à gauche. Allez à gauche, et voilà ! Prêt à être téléporté ! Revenu à l'extérieur, allez à droite. Attendez que le tricératops soit bien au-dessous de vous, puis sautez, retournez-vous et tuez-le. Allez à droite. Tuez tous les ptérodactyles, rangez votre fusil, assurez-vous que vous avez bien les mains libres et avancez-vous, avec prudence, sur le pont. Allez à droite. Attendez que le «dino-milticolaure» ait disparu de l'écran pour monter rejoindre Nathalia. Sautez à droite. Descendez de la plate-forme pour tuer les duellistes, comme ça ils seront d'accord. Servez-vous du diamant. Une fois sur place, allez à gauche (eh oui, il faut sauter) et encore à gauche, après la limace verte pour descendre. Continuez à descendre, voire laissez-vous tomber, jusqu'au scorpion. Comme son cousin croisé plus haut, descendez-le en deux coups de feu. Puis remontez jusqu'à la limace, neutralisez-la pour pouvoir prendre le grappin. Puis remontez dans la salle supérieure. Allez tout en haut de celle-ci, escaladez encore les passerelles de la salle suivante et sortez par la droite. Sautez encore au-dessus du vide pour pouvoir continuer sur la droite. Tirez sur la limace, rengainez rapidement et courez vous jeter dans le vide. Dans votre vol plané, appuyez sur Maj. Si tout va bien, vous avez fait tomber une dalle et vous pouvez vous hisser sur la corniche afin de pouvoir descendre tranquillement. Descendez, prenez votre élan et sautez en vous agrippant à la corniche de gauche. Descendez en longeant la paroi de gauche et attendez que la dalle flottante vienne vous chercher. Elle vous emmènera à droite. Arrivé à bon port, activez le système de téléportation. Dès que vous serez revenu, sortez les flingues et écourtez l'espérance de vie des sauriens qui viennent en courant vous attaquer. Puis allez à droite pour continuer votre nettoyage, en faisant attention de ne pas basculer dans le vide. Retournez chercher Nathalia et commencez votre descente vers le fond de la vallée. Descendez prudemment les deux premières plates-formes et, à la deuxième, sautez sans élan. Continuez votre descente et attendez Nathalia, cette idiote va se faire capturer par le gros ptérodactyle. Attendez qu'il vous passe devant, mettez en joue et faites feu, vous récupérerez votre beau sexe tout en bas. Descendez et arrêtez-vous à la deuxième plate-forme pour couper la liane. Descendez vous faire accueillir par la demoiselle et mettez le grappin sur la liane précédemment coupée. Le radeau viendra à vous, la gonzesse n'a plus qu'à ramer. De l'autre côté du point d'eau, vous vous ferez recevoir par le Yoda local, répondant au doux nom de Tauron. Il vous faudra lui faire un brin de causette,





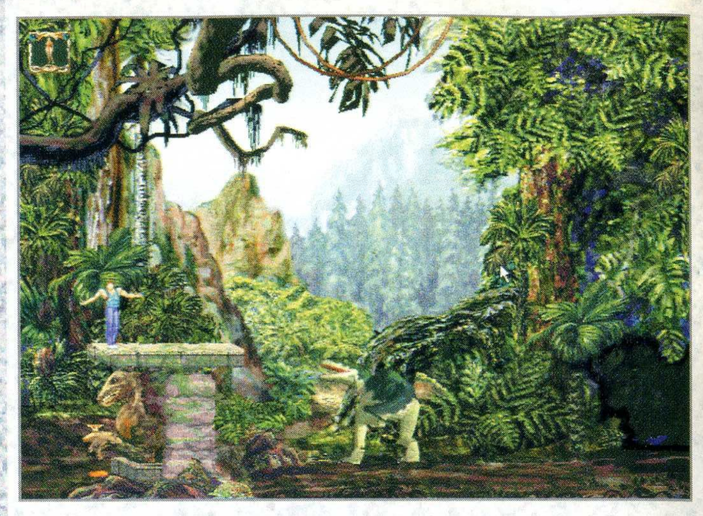




celui-ci vous annoncera que vous êtes lié au destin de ch'sais plus trop quoi et, vu comment votre personnage le prend de haut, on va un peu s'en foutre. Cependant, il vous est vivement conseillé d'être diplomate durant votre conversation. Tauron vous prendra le diamant et vous donnera en échange une boule orangée. Après votre conversation, adressez la parole à Nathalia pour qu'elle prenne une torche avec elle. Allez à droite. Courez dans la caverne sans vous soucier des deux monstres qui vont vous suivre. Arrivé dans le nouvel écran à droite, retournez-vous et butez-les. Allez chercher votre jeune amie, puis retournez à droite, sautez sur la tête bizarre et parlez à Nathalia, elle allumera l'éclairage au gaz. Il y a un moyen facile de retrouver votre énergie vitale, revenez en arrière, vers le refuge depuis lequel les deux saloperies se sont ruées sur vous. Escaladez la corniche et montez. Allez vers la droite et démolissez à coup de fusil à pompe les chauves-souris qui se trouvent dans cette pièce. Une fois le ménage fait, avancez vers la statue d'aigle qui est au sol, et mettez-lui votre boule orange dans le bec, continuez votre progression vers la droite une fois la corniche escaladée, et voilà ! Refaites le plein comme précédemment ! Revenez dans la salle à la tête bizarre en ayant

# BERMUDA SYNDROME

repris au passage votre boule orange, et passez par la corniche supérieure. Allez à droite, remontez encore d'un niveau, puis allez à gauche. Approchez prudemment du bord de l'écran, il y a deux monstres prêts à vous charcler la face, usez à outrance de votre fusil. Continuez sur la gauche. Escaladez la corniche qui est juste avant la dalle et passez par-dessus le piège de la stalagmite. Nathalia restera en arrière, vous pourrez la récupérer plus tard. Continuez sur la gauche et allez créer des problèmes aux deux autres bestioles que vous trouverez perchées sur un bout de corniche. Escaladez cette dernière et allez à droite. Vous arriverez devant une autre statue d'aigle dont le bec est garni d'une boule orange. Prenez-la et revenez vers Nathalia. Allez mettre le globe orange dans le bec de la statue auprès de laquelle votre belle effarouchée se tient, vous pourrez passer sans problème. Ici, vous pouvez aller à gauche en faisant un roulé-boulé, plus loin, sur cette même direction, vous trouverez de quoi regonfler votre énergie vitale. Une fois réparé, retournez voir Nathalia et escaladez devant elle la corniche de gauche, de manière à vous faire suivre. Une fois que la miss est en haut, allez récupérer la boule orange et remontez rejoindre votre princesse. Refaites le chemin pour regagner l'endroit où vous avez trouvé le globe, remettez-le à sa place et prenez la sortie en haut. Une fois dehors, allez à droite, tirez sur le ptérodactyle et buttez le stégosaure (oui, oui, c'en est un). Ecoutez attentivement les suggestions de Nathalia et allez sur la droite. Vous arrivez devant un singe qui monte un gros lézard bleu, tirez trois coups de suite sur l'animal, puis rechargez en vitesse en attendant que les renforts de notre ami poilu rappliquent, laissez-les s'approcher, mais pas trop près, puis visez la tête du singe qui vous attaque, en deux coups c'est terminé. Méfiez-vous cependant de leurs lances, elles font des dommages très importants. Allez sur la droite, un singe fait le guet, il y a de fortes chances que vous ne puissiez l'atteindre de là où vous êtes. Aussi, si vous êtes trop près, ou si vous tirez et manquez votre cible, il s'en ira soutenir son compatriote que vous retrouverez à droite. Avant d'y aller, engagez-vous en mode de combat, fusil légèrement dressé vers le haut. Dans le tableau suivant, vous pouvez abattre directement le premier singe d'une seule balle. Revenez alors en arrière, rechargez votre arme, puis courez vers la droite et placez-vous juste en dessous du deuxième singe. Supprimez-le en tirant vers le haut. Allez à droite. Escaladez la terrasse pour supprimer le dindonsaure, puis redescendez par là où vous êtes monté et allez sous la petite galerie, puis descendez. Allez sur la gauche pour abaisser le levier, la grille vous donnant accès au-dessous. Allez à gauche et laissez Nathalia sur la dalle, vous pourrez ainsi faire votre plein d'énergie vitale. Retournez sur vos pas et descendez, puis allez à gauche. Allez jusqu'à la première dalle et attendez que la jeune fille soit arrivée jusqu'à vous. Allez à la seconde dalle et attendez encore sa majesté. Allez



en bas et sur la droite, en passant par la plate-forme. Sortez par la droite. Rebelote sur les dalles qui ouvrent/ferment les champs de force, continuez votre chemin par en dessous.

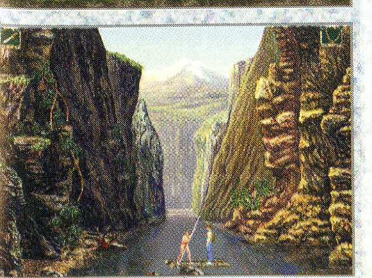
## OÙ NATHALIA SE FAIT ENCORE KIDNAPPER...

Descendez. Allez jusqu'à la dalle qui vous permet de continuer votre chemin sans vous cramer sur un champ de force, laissez-y Nathalia, qui refusera, par gentillesse, pour vous laisser la porte ouverte, d'aller plus loin. Mal lui en fasse, à peine vous enfoncerez sous votre poids la dalle de gauche qu'elle se fera kidnapper d'une manière un peu «aero-olé-olé»... Descendez. Vous arrivez alors dans la «salle des machines», il y a trois leviers. Le premier actionne la grille, le second coupe les générateurs, et le troisième contrôle un champ de force précis. Actionnez-les dans l'ordre suivant : le premier, le deuxième, le premier, le deuxième, puis le troisième. Remontez et allez à gauche. Prenez votre élan et sautez loin à gauche, retournez-vous, et trucidez l'autre primate. Allez actionner le levier et descendez. Descendez cette série de passerelles sans chercher à activer le levier, cela libérerait les varans qui sont captifs à gauche de l'écran. Allez à droite, et deux fois de suite. Il y a un singe qui sait super bien se servir d'un putain d'arc, et dès que vous arrivez, vous vous bouffez une flèche. Rentrez en roulé-boulé et videz votre chargeur en gardant la barre d'espace appuyée, et n'oubliez pas qu'en deux flèches, vous êtes mort. Allez à droite et montez sur la plate-forme. Sortez à droite. Allez provoquer le singe d'en haut en vous en approchant, il viendra alors au bord de la passerelle. Ajustez-le d'en bas et faites comme à la fête foraine. Allez actionner le levier du haut, puis celui du bas, et montez. Il y a un couloir qui donne sur un levier, n'y touchez pas pour le moment, passez par la trappe du haut et allez à gauche. Descendez. Puis allez abaisser les leviers, d'abord celui de droite et enfin celui de gauche. Retournez dans le couloir sous la trappe et actionnez le levier. Revenez dans la salle des deux leviers, celle qui est à gauche de la grosse trappe, et actionnez de nouveau le levier de gauche. Revenez sur vos pas, vous pouvez maintenant passer à droite de la trappe. Ce n'est pas nécessaire de vous inquiéter du singe qui est en bas, sortez en haut à droite. Continuez à droite et transformez-moi ce singe en sandwich. Montez sur les passerelles et allez sur la gauche, il est inutile de prendre son élan pour le moment. Sortez à gauche. Prenez votre élan et sautez à gauche. Continuez et sortez en roulé-boulé sur la gauche. Allez actionner le levier et revenez dans la salle à gauche de la trappe de tout à l'heure. Re-actionnez le levier de gauche, puis allez remonter de là d'où vous venez. Arrêtez-vous au niveau de la corniche qui s'est abaissée grâce à un astucieux système de poulies, et montez, sortez par le haut, jusqu'à ce que vous arriviez à un levier en haut à droite, actionnez-le et sortez par le haut. Tuez le singe, sortez par la gauche, escaladez la corniche et sortez par le droite. Sortez en haut. Allez deux fois à gauche (dépassez sans crainte le grand singe muni d'une hache plus grosse que vous). Escaladez la ruine et revenez sur le singe haché. Il vous faut lui loger sept bastos, mais comme il met du temps à se relever, vous pouvez recharger votre arme. Allez à droite, dans ce petit tunnel tout noir... si noir. Allez quatre fois de suite à droite, il se peut que vous rencontriez un ou deux singes, vous devez savoir maintenant comment vous en occuper. Vous arrivez dans une salle avec une série de passerelles sur la gauche, à peine vous montez sur la première que deux singes-archers se pointent. Descendez, alignez-les et, s'ils s'en vont, remontez sur la première passerelle. Au bout de cinq pruneaux chacun, ils seront complètement froids. Allez en haut à gauche pour faire le plein d'énergie. Revenez vers la droite et, par huit

fois, continuez dans cette direction, repérez au passage le petit pont de bois. Puis descendez, tirez très vite sur l'archer, allez à gauche et descendez par la trappe. Tuez le singe, prenez-lui ses clefs et revenez sur le pont de bois. A force de sauter dessus, brisez-le, puis descendez par la gauche, buttez le gardien de la geôle et libérez sa majesté. La classe ! Remontez et allez six fois à droite, jusqu'à ce que vous arriviez devant une sorte de temple. Escaladez le préau et passez par l'ouverture du dessus. Avancez toujours à droite et arrêtez-vous devant un gouffre infranchissable. Là, descendez, buttez le singe et activez le levier. Quand vous reviendrez vers Nathalia, cette espèce de femelle se fera encore vio... heu, enlever par un gros singe. Il faut aller la rechercher dans les premières prisons, où vous avez récupéré les clefs. Mais avant ça, vous pouvez pénétrer dans la caverne qui est sous l'édifice où on a un peu emprunté votre femme. Allez à droite, puis allez en bas, sans activer le levier qui est sur votre gauche, cela libérerait le varan de l'entrée, allez plutôt en bas. Oui, c'est mouillé, et c'est normal parce qu'il y a de l'eau autour de vous. Nagez donc jusqu'à ce que vous puissiez sortir par la droite, puis sortez à gauche et activez le levier, puis sortez par le haut (et là, on se dit qu'on a bien profité d'un petit bug puisqu'on est passé au travers d'une trappe fermée). Allez chercher la femme, ramenez-la par les cheveux dans cette cave, marchez droit vers la droite (je sais, c'est un peu lourd, mais j'essaie d'élargir mon vocabulaire de soluce...). Au bout de quelques mètres, il va falloir une bonne cadence de tir pour arriver à bout des deux affreux armés de haches et vachement pas contents de vous voir ici.

## DES PRIMATES QUELQUE PEU BELLIQUEUX

Allez encore à droite, escaladez la terrasse et refroidissez le locataire du dessus, qui faisait du bruit avec ses cailloux. Sortez par le haut. Allez à gauche, buttez-moi ça et montez. Allez deux fois à droite. Vous vous retrouvez à l'extérieur, prenez à droite et entrez dans la caverne. En entrant, évitez d'aller tripatouiller le levier, pour l'instant, cela vous avancera à rien. Allez plutôt à droite et tuez-moi ces deux primates, allez encore à droite et activez le levier. Allez à droite et tuez le singe. Pour cela attirez-le au bord de sa corniche et plombez-le par le bas. Sortez en haut. Allez à gauche et vous serez à l'extérieur. Au passage, offrez un sac à viande à l'autre abruti. Allez deux fois vers la gauche et retournez dans la caverne dont vous sortez à peine. Continuez jusqu'à la trappe que vous avez ouverte en actionnant le deuxième levier et descendez. "Pouf", fait Tauron quand il apparaît derrière votre dos (il est à noter que son hologramme est très réussi). Il faut lui parler, une fois de plus, et non seulement il vous téléportera vous ne savez où, pour délivrer ses semblables, mais en plus, il se mettra de côté la petite que vous vous mettiez au frais depuis le début du jeu... Pour le moment, allez à droite, rectifiez-moi les deux individus munis de haches que vous voyez, allez encore à droite et délivrez les petites répliques du Yoda local que vous venez de voir y a pas si longtemps. Et "pouf" ! Re-téléporté ! Il est tout content le père Tauron, vous lui ramenez toute sa petite famille. Maintenant, vous avez le droit d'aller chercher l'épée magique... Ce que le nabot ne vous a pas dit, c'est ce que vous allez en chier une fois que vous l'aurez... Allez à gauche, en compagnie de Nathalia, il y a un pan de mur qui a disparu, puis, une fois arrivé dans la salle, mettez la jolie pépée sur la dalle et allez chercher la super-épée-qui-tue. Il vous faut maintenant désactiver le deuxième levier pour accéder au premier. Faites le tour par l'extérieur, désactivez, allez activer le premier et repassez par l'extérieur pour accéder à la trappe numéro un maintenant ouverte. Descendez donc ! Bande de faignasses, allez en bas et sortez à gauche, et faites attention aux deux araignées qui vous foncent dessus, telles des obsédées, pour se frotter à votre jambe. Allez à gauche. Continuez à discuter sur le même ton avec les autres arthropodes (c'est pareil que des araignées), puis continuez votre chemin jusqu'à ce que vous tombiez sur des œufs. Tirez une première fois dans le premier, attendez que la bestiole qui était dedans se retourne vers vous et, lorsqu'elle attaque, alourdissez-la d'un peu de plomb. Renouvelez l'opération à chaque œuf. Continuez à gauche et refaites-vous donc une omelette. La pièce suivante est sur la gauche, et c'est un gros cancrelat vert qui squatte. Allumez-le de loin, il n'est pas très dur à descendre, mais rechargez super vite votre arme, sans quoi vous serez mal barré. Passé votre insecticide, sortez à gauche. Là, vous rentrerez seul, son altesse restera courageusement derrière vous. Entrez et tirez sur tout ce qui bouge, quand son altesse rappliquera en courant vers vous, ce sera bon signe. Continuez à gauche. Plongez, puis, à l'aide de votre couteau, coupez la racine de la plante aquatique sur laquelle votre miss se tient. Ne vous inquiétez pas pour elle, vous la récupérerez pas longtemps après son ascension. Continuez à nager sous l'eau et allez à gauche. Ressortez, et attendez que vos munitions soient sèches. Allez à gauche, et votre chère accompagnatrice vous tombera dessus en un seul morceau. Continuez deux fois à gauche et refaites-vous une série de cinq œufs frais au kilo, puis continuez quatre fois à gauche dès que l'endroit est propre. Quand vous ne pourrez plus avancer, allez en





# BERMUDA SYNDROME

bas, ramassez la pierre, mettez-la sur la plate-forme volante, plongez, et coupez la racine du végétal volant, puis virez la caillasse de votre ascenseur improvisé. Arrivé à l'étage supérieur, allez à gauche, puis en haut et encore à gauche. Vous arrivez alors face à une magnifique et grosse statue dorée représentant un aigle. Parlez à Nathalia et elle se téléportera dans un endroit sûr. Vous, revenez sur vos pas, descendez de votre perchoir et retournez à gauche, puis sauvegardez avant de plonger dans cet étang. Vous devez aller deux fois vers le bas, ce qui est plutôt vachement profond, allez ensuite à gauche et remontez de toute urgence avant que l'asphyxie n'ait raison de vous. Sortez de l'eau, sauvegardez, puis allez à gauche. Replongez, nagez vite jusqu'à la plante aquatique, sans trop vous approcher de l'anémone géante, et coupez deux des trois racines, puis remontez de toute urgence. Sur la terre ferme, sauvegardez un p'tit coup, allez à droite, grimpez sur la plate-forme, descendez de l'autre côté pour aller chercher querelle au gros lézard qui se sert de sa queue comme d'une massue. Remontez vite sur la plate-forme et attendez que le reptile commence à entreprendre à démolir le perchoir sur lequel vous étiez à l'instant. Ramassez deux caillasses et jetez-les sur le bord de l'étang. Puis plongez couper encore une racine de la plante, remontez sur la terre ferme et mettez les deux caillasses dessus. Vos deux minéraux arrivés sur votre gros végétal volant, allez couper la dernière racine qui retient votre laitue magique au sol et remontez dessus en compagnie de cette fille qui vous en a fait voir de toutes les couleurs. Virez les caillasses et vous contrôlerez cette plate-forme avec les flèches haut et bas de votre clavier.



## COMBATS AU SABRE ET À L'ÉPÉE

Vous devez maintenant vous élever dans les airs, prendre cinq fois la gauche et monter encore. Ici, il faudra vous battre contre deux guerriers ailés, battez-vous au sabre, et quand la victoire est acquise, allez encore deux fois à gauche. Vous arriverez devant une grosse statue représentant une sorte de licorne, allez vers la gauche, puis faites un brin de causette avec l'agonisant qui est devant vous. Promettez-lui tout ce qu'il vous plaira et prenez la clef qu'il vous donne avant de mourir des suites de ses blessures. Revenez vers votre laitue volante, gardée sagement par votre frisée. Descendez de trois écrans. Lorsque la plate-forme s'arrête, sautez et entrez par la grande porte. Le fusil vous sera de plus en plus inutile pour les prochains combats, vos ennemis ne jureront que par l'épée. Cela étant dit, avancez à gauche et ouvrez la grille d'entrée principale. Passez dans un premier temps par le haut, puis allez à gauche deux fois, pour vous retrouver à gauche de l'œuf. Passez par-dessous et activez le levier d'ouverture de la grille. Rebroussez chemin et venez maintenant à la droite de l'œuf. Servez-vous de votre main pour pousser l'objet et vous libérer ainsi le passage. Descendez réactiver le levier de fermeture de la grille, et votre moitié féminine pourra vous suivre. Allez à gauche. Tirez sur le premier œuf, son contenu solidifiera la lave qui est sous vos pieds, mais sur la partie droite seulement. Prenez votre élan, sautez de l'autre côté et dégommez le deuxième œuf, tout le passage sera solidifié, mademoiselle pourra donc vous suivre. Allez à gauche par deux fois, puis montez et prenez à gauche. Devant vous, un garde assez bien armuré, puisqu'il résiste aux balles (pensez donc, j'ai essayé !). Tuez-le à coups de sabre et allez à gauche. Plongez dans la fontaine, et passez par son fond pour accéder au levier qui coupera l'arrivée d'eau. Puis montez et allez à gauche, activez le levier, allez encore à gauche, descendez, activez l'autre levier et retournez à l'endroit où vous avez tué le premier garde. Allez à droite, puis en bas et à gauche. Descendez d'une plate-forme et allez deux fois à gauche. Escaladez la plus haute des terrasses et allez à droite. Débarrassez-vous du garde et activez le levier, puis retournez vers Nathalia, qui n'a écouté que son courage en restant loin derrière vous. Revenez sur le lieu de votre crime, allez encore vers la gauche, escaladez toutes les terrasses, allez à gauche, puis en haut, et revenez un écran à droite. Désactivez le levier que vous avez activé tout à l'heure et allez deux fois à gauche. Continuez à gauche par le bas, allez activer le levier et passez par le haut. Dès que vous y êtes, montez sur la plate-forme sur laquelle repose une dalle, votre protégée vous y suivra, laissez-la dessus. Allez activer le levier qui est de l'autre côté. Passez par la trappe qui s'est ouverte au-dessus de vous, non sans avoir auparavant récupéré ce qui vous sert de compagnie féminine. Allez trois fois vers la droite, il y aura des gardes, soyez donc bon négociateur. Surtout que ces imbéciles, une fois que vous croyez les avoir placés sur orbite, ils se relèvent tout verts, et il en faut un peu plus pour en venir à bout, enjoy !

## TELQUAD, LA TERREUR DE FIN DE NIVEAU

Et, enfin, la cerise sur le gâteau : Telquad, aussi appelé boss de fin par les intimes. Il est beaucoup plus résistant que les sbires que vous rencontrerez et, en plus, il se téléporte quand il se sent mal. Aussi, votre zone de combat commencera devant le trône Puis, quand vous l'aurez bien mis à mal, il se téléportera sur les remparts. Vous devez alors escalader la corniche, prendre votre élan, sauter, puis aller à droite. Tuez-le et, plein de reconnaissance, le père de Nathalia vous offrira son royaume en héritage (vous ne pouvez pas tuer le père maintenant en espérant l'avoir tout de suite) et la main de sa fille, qui ne pense décidément qu'à ça... Vous pouvez aussi vous réfugier dans les derniers retranchements du pilote américain moyen de B-17, et réclamer de revenir à la base, faire votre rapport, passer en cour martiale, et vous faire bêtement fusiller... C'est un choix.

Pete Boule

### T'AS PAS TROIS CENTS BALLES ?

Eh oui, j'ai trois cents balles, c'est vraiment la moindre des choses en guise de remerciement envers mon très cher Anouar Taleb, dont la soluce m'a permis d'avancer dans cette aventure et dans cet article. En plus, notre cher solutionneur réside à Tunis (c'est un peu en Tunisie, pour les plus ignares d'entre vous). Comme quoi, ça fera trois cents balles au soleil ! Allez ! Atchao et merci Anouar !

# GUIDE DE JEU DUNGEON KEEPER




**Vous avez beau faire, ça ne rate jamais : votre voisin Georges "Gros Bill" Dubœuf vous éclate à Dungeon Keeper. Vous n'êtes pourtant pas le premier venu : vous avez fini deux fois Tryst (dont une fois les yeux fermés, comme tout le monde, mais sans ronfler), vous êtes le roi de Melowarriors 2, l'expert de Dragon Love 2, le prince de Tome Reader, le Skywalker de X-Vroum contre Tie-Feinteur et le cador de la Félicité des Enfants pendus. Ne désespérez pas, rien n'est perdu : c'était un mauvais rêve, mais Joystick est là, ça va aller maintenant.**

Reprenons depuis le début : laissez tomber l'armure blanche (c'est salissant), le heaume étincelant (on n'y voit rien), Marie-Thérèse (elle est chiante), le crucifix (ça brûle !) et les gousses d'ail (ça déshonore le portail). Sortez le casque à cornes, débouchez le champagne, on va boire un coup à la salle des tortures (non, non : dans le casque, le champagne...). Vous verrez, c'est facile, il suffit de vous rappeler la première fois où vous avez décidé, à Donjons et Dragons, de laisser tomber la princesse enlevée et de claquer le vieux pour toucher la récompense quand même. Ah bon, pas vous ? Marrant ça...

Bien sûr, ce qui suit concerne en priorité le jeu en réseau, mais vous y trouverez également des trucs pour éclater ce blaireau de Pensum95 MMX (afterburner inside), si par taquinerie il vous résistait.

## DÉBUT DE PARTIE : LES GESTES QUI SAUVENT

*"Pour les longs séjours, j'ai choisi les donjons d'Ivan Le Fou : les antres sont spacieux, et il n'y a jamais la queue à la salle au trésor. Et les enfants peuvent s'amuser dans la lave, ça compte pour ma femme et moi." (Frrhh, dragon campeur).*

Cela va sans dire, la première chose à faire, c'est de contrôler un portail pour que vienne à vous tout le gibier de potence dont vous avez besoin. Une fois ceci assuré, vous pouvez vous occuper de construire les taudis qui logeront vos larbins. En ce qui concerne la taille, une surface minimum de 25 carrés vous évite les embêtements (aucune canaille n'ose prétendre à plus, et tous les objets pourront être fabriqués). Prévoyez rapidement un deuxième antre, pour éviter les provocations inter-ethniques (mouches et araignées, sorciers et vampires), et n'hésitez pas à voir grand pour la salle d'entraînement et l'atelier (il faut de la place pour mettre toutes ces ravissantes monstruosités et tous ces jolis pièges). Ce sont les recherches dans la bibliothèque qui vous permettent de construire de nouvelles salles. Ne faites donc pas l'erreur d'attendre pour construire la bibliothèque (qui fait venir ces fourbes de magiciens) ou de mettre ces derniers dans la salle d'entraînement (je sais, c'est tentant de les faire un peu suer).

Donc, dans l'ordre : salle au trésor (grande pour avoir les dragons), antre, bibliothèque, couvoir et salle d'entraînement. Tous les magots dans les bouquins, pour les autres, hop, mandales et musculation ! Un petit conseil : si vous ne voulez pas que vos misérables esclaves perdent leur temps en déplacements, mettez des couvoirs près des salles où ils triment pour vous.

## PLANIFIEZ VOTRE PARTIE

*"Un f'eu de f'rafégie, bon f'ang !" (Gorh, général orque, dernières paroles).*

Il vous faudra, dès que possible, décider de la meilleure stratégie pour écraser toute velléité de résistance. Elle dépendra des ressources disponibles (or et créatures) et des éléments de terrain que propose la carte.

Le nombre total de vilains cohabitant dans une carte est limité, ainsi que le nombre par catégorie : si vous attirez tous les lézards à plumes par exemple, vos adversaires n'en auront pas. D'où l'importance de construire vite les différentes salles, de façon à ne pas vous faire rafler, sous le nez, des mauvais garçons par vos concurrents. Il est bien entendu essentiel de vous assurer la possession du ou des portails alentour. Repérez tout de suite si vous pouvez piquer un portail à quelqu'un, mais ne vous battez pas à mort pour un deuxième portail, cela ne représente pas un avantage décisif.

À Dungeon Keeper, vous aurez beau avoir les troupes les plus laides et les plus nombreuses, si vous n'avez plus d'or, vous êtes bon pour la trépanation, après avoir été fouetté et écartelé. Par conséquent, les principaux objectifs stratégiques seront les ressources renouvelables, c'est-à-dire les gemmes puisque c'est une source d'or inépuisable. S'il y a des gemmes sur la carte, il vous les faut et vous devez chercher très vite à en priver vos voisins. Disons que d'une manière générale, celui qui s'assure le plus de ressources a pratiquement partie gagnée à moyen ou long terme.

Bien entendu, toutes ces cogitations dépendent de l'aspect de la carte elle-même. Les roches "increusables" peuvent former des goulets d'étranglement qu'il sera intéressant d'occuper et de fortifier, pour vous protéger mais aussi pour interdire l'accès à certaines parties de la carte. Etre le premier à traverser un lac ou une rivière peut être vital pour contrôler des ressources, à vous de voir.

# DUNGEON KEEPER




## DES PLAIES ET DES BAFFES

Une fois déterminés les objectifs généraux, examinons l'art et la manière d'y parvenir.

### - AVANCER OU FORTIFIER ?

*"Qui ne bouffe rien ne se fait pas bouffer."*
*(Proverbe poulet).*

Avancer ou fortifier, c'est la question que vous devez vous poser avant de rencontrer vos méprisables adversaires : creuser pour vous agrandir et atteindre vos objectifs, ou cesser de creuser pour que vos lutins fortifient vos murs et empêchent que l'on vous tombe dessus à l'improviste ou de façon prématurée. Sans oublier les dangers que peuvent receler les salles cachées. Si vous ne connaissez pas la carte (et je vous le souhaite, c'est bien mieux comme ça), vous ne pouvez pas prévoir le moment où vous tomberez sur une étendue d'eau ou de lave. Pour que ce genre de découverte, parfois désagréable, ne réduise pas à néant une défense soigneusement planifiée, un conseil : reliez toujours vos salles entre elles par un petit couloir (1 carré de large, 2-3 carrés de long). De cette façon, si la nouvelle salle débouche sur un lac, vous pourrez toujours la condamner par une porte (et peut-être un piège ou deux, si vous avez le cœur à rire...).

### - RENCONTRE DE L'AUTRE TYPE

*"0+ ? Non, prends-le toi, moi je ne digère pas."*
*(Hans Fuzion, vampire niveau 6).*

Tôt ou tard, cela va arriver : vous allez être au contact de votre adversaire. Autant vous le dire tout de suite, le premier combat, surtout s'il vient tôt dans la partie, est d'une importance vitale. En effet, celui qui le gagne emporte un avantage certain : non seulement ses gueux ont survécu, mais ils ont augmenté de niveau (car la racaille apprend plus vite sous les coups), devenant ainsi d'autant plus difficiles pour un adversaire dont les crapauds repartent niveau 1. C'est comme ça, la vie : les pauvres s'appauvrissent et les riches s'enrichissent... Si lors du premier contact, vous vous rendez compte que vous êtes en retard, gagnez du temps : évitez le combat pour laisser à vos misérables crétins le temps de s'entraîner, sous votre vigilante attention cette fois. Si au contraire c'est vous qui avez l'avantage, soyez sans pitié : avancez encore et toujours, même si vos minables traînent la patte.

### - À L'OUEST, RIEN DE BIEN BEAU

*"Attention, ils ont des sorc... Coot-cot... cot-coot-cot codec !"*
*(Gluhahu, démon bileux, dernières paroles).*

Au bout d'un moment, il s'établira une sorte de ligne de front avec votre concurrent disgracieux, une zone dont vos lutins se disputeront le dallage, entre deux matchs du Racing Dragons contre l'Olympic Vampires. Il est impératif de bloquer l'avance des lutins adverses, et ainsi l'étendue du contrôle de votre adversaire sur le terrain. Comme ces vermisseaux battent en retraite dès qu'ils sont attaqués, un poste de garde avec des béotiens combattant à distance fera très bien l'affaire. D'autant plus s'ils peuvent prendre un couloir en enfilade. C'est également dans ces conditions que les portes et les pièges (en quelques simples et cruelles combinaisons) prennent toute leur saveur. Bien entendu, il faudra surveiller cela de très près et avoir toujours sous la main un escadron de benêts prêts à être parachutés sur les points chauds.

Pour progresser, utilisez la magie sur vos lutins : rapidité, protection ou invisibilité peuvent leur rendre service. N'hésitez pas à vendre immédiatement les salles capturées, la politique de la terre brûlée a du bon (surtout pour les salles sensibles comme la bibliothèque ou l'atelier).

### - QUELQUES GRAMMES D'UBIQUITÉ DANS CE MONDE DE BRUTES

*"Attention, en raison des risques de foudre, le port du casque à cornes est interdit dans cette zone"*
*(Panneau d'avertissement légal dans les mines de gemmes).*

Dans les affrontements de ce genre, il est de bonne guerre de multiplier les fronts afin de surmener un peu l'adversaire bas du front, qui sera obligé de courir quatre lièvres à la fois, le pauvre chéri. Sans compter les ravages psychologiques que peut provoquer chez lui l'impression que vous êtes partout en même temps. Si vous avez les moyens, n'hésitez pas à combiner les sortilèges Œil du diable et Foudre (ou Effondrement) pour griller tous les lutins répugnants qui grouillent opportunément autour des mines de gemmes de votre adversaire. C'est vraiment très énervant pour lui, croyez-moi.

## A KEEPER GAGNE...

Maintenant que vous savez tout cela, plus rien ne vous empêche de faire régner terreur et désolation dans le cœur des adversaires les plus inébranlables. Et cela jusqu'à la sortie du data disk plein de nouveautés prévu avant les fêtes. Pour conclure, je ne saurais trop vous conseiller de lire attentivement le manuel (vous savez, le truc qui n'entre pas dans le lecteur CD et qu'on lit une fois qu'on a compris comment jouer) pour mémoriser les raccourcis clavier (c'est vital) et les différentes caractéristiques des créatures. Allez, que les marais vous soient fétides !

## JOUER LES NIVEAUX MULTIJOUEUR EN SOLO

Sous DOS, taper : keeper -1player
Sous Windows95 : ouvrir une session DOS
et taper keeper95 -1player
Puis dans le jeu, choisir l'option Multijoueur puis 1 joueur. Les cartes multi sont désormais accessibles. Dommage que l'IA de Keeper ne soit pas à la hauteur !

## LA MAGIE DE BATAILLE

*«La galinamorphose du poulet : plus qu'un exercice de style, une mise en abîme de la sorcellerie moderne» (Thème de table ronde au XXIVe congrès des magiciens).*

La magie est absolument primordiale pendant les combats, et donc ceux-ci sont l'occasion de montrer à tous ce qu'est un VRAI magicien. Évidemment, un VRAI magicien est avant tout un magicien très riche. Vous utiliserez la fenêtre d'information pour lancer des sorts en cliquant sur les icônes représentant les différents morveux engagés. Usez et abusez des sorts de protection, d'accélération et de soins sur vos crapules personnelles : ce n'est pas très cher, et c'est indispensable pour gagner un combat serré. Vous aurez soin de garder vos esclaves en vie (quitte à les punir plus tard pour vous avoir obligé à intervenir en personne) en retirant du combat les plus amochés pour les soigner magiquement, surtout s'ils sont de haut niveau. Inversement, s'il y a dans le camp adverse un ou deux baveux à gros bras, et si vous en avez les moyens, faites-leur essayer un costume à plumes jaunes, qu'ils aillent voir au couvoir s'ils y ont des amis. Si le combat tourne vraiment trop mal, offrez donc une épidémie avant de rapatrier vos couards, ça fait toujours plaisir... Pour un malade, c'est la tension qui compte.

### DE L'IMPORTANCE DE LA TORTURE

*«-Scalpel !... - Scalpel.*
*- Pinces !... - Pinces.*
*- Coupe-ongles, Mademoiselle... - Oh ooouuiii !»*

La salle de torture a plusieurs avantages : elle vous amène les maîtresses noires, elle renforce le respect naturel que vous porte votre pathétique piétaille et elle vous permet d'ouvrir les yeux (dans tous les sens du terme) des rejetons putrides de votre adversaire tombé entre vos mains expertes. Ce dernier point est absolument vital, puisqu'il va vous permettre de rompre peu à peu un éventuel *statu quo*. Sachez faire reprendre des forces à vos prisonniers (en lâchant des poulets dans votre prison) avant de les soumettre à l'habileté de vos bourreaux, il serait dommage qu'ils succombent avant d'avoir vu la Lumière...
«C'est pas juste : j'étais là avant lui !» (Réclamation adressée au Maître Bourreau par Vampirella, maîtresse noire niveau 3).

### PRENEZ VOTRE TEMPS

Dans la campagne, n'appuyez pas sur Espace avant d'avoir nettoyé la carte du niveau. Vous y trouverez souvent des entrées vers les niveaux secrets. Et aussi des specials dont "transfer creature". Dans ce cas, entraînez votre créature préférée jusqu'à ce qu'elle soit de niveau 10 et utilisez transfer créature : vous l'aurez automatiquement dans le niveau suivant.

*"Est-ce qu'IL est vraiment obligé de nous faire creuser chaque maudit centimètre de SA montagne ?" (Arriba le lutin, avant l'effondrement accidentel de sa galerie).*

### DÉPLACER DE L'OR

Si vous entrez dans une pièce secrète pleine à craquer d'or, ou bien si vous avez massacré une bande de euh... bellâtres, tout le pognon se trouve bien loin de la salle de trésor. Plutôt que de monopoliser des lutins, attrapez le maximum d'or (8 paquets), puis reposez par terre très vite les paquets qui n'en formeront plus qu'un. Répétez l'opération autant de fois que nécessaire. On peut ainsi déplacer 15 000 gold le temps que 15 lutins en transportent à peine 5 000 !

*"Laisse, je prends celui-ci... (Clic, clic !) Bon... j'vais prendre çui-là alors... (Clic !) Bon, j'm'en fume une petite dans ce cas... (BAFFE !)" (Un lutin).*



### UN ASSISTANT SADIQUE

Si vous utilisez l'assistant, vous remarquerez qu'il a tendance à over-baffer les lutins jusqu'à la mort. Faites bien gaffe à leur santé, sinon ça revient cher.

*"Vous comprenez, docteur, des baffes toute la journée, à force, ça use" (Shrink, assistant-constructeur, à son psychanalyste).*

### ANTI-SOCIAL

Une méthode pour se développer tranquillement dans son coin en multi. En début de partie, allez sur la carte générale pour repérer la position des autres joueurs et des mines d'or. Ensuite, creusez un long tunnel qui englobe le territoire que vous voulez contrôler. Mettez les lutins pour fortifier les murs extérieurs. Et hop, tranquille jusqu'à ce que les autres aient le sort ultime de destruction de murs. Je sais, cela ne marche pas sur toutes les cartes (roches indestructibles, eau, lave...).

### INSULTES

Alt + F1-F12 : pour énerver Raymond et Raoul en pleine baston.

### DÉTRUIRE LES LUTINS DANS LES NIVEAUX SECRETS

Utilisez un "transfer creature" pour transférer un gros streum (genre Bileux niveau 10) dans le niveau secret. Enfermez tous les lutins dans une petite pièce avec des portes closes. Incarnez le big streum et buttez les lutins avec les projectiles qui crient. Détruire tous les lutins n'est plus qu'une affaire de 1 000 tics d'horloge !

### NAVIGUER RAPIDEMENT

Apprenez les raccourcis clavier (ou mieux, redéfinissez-les) pour accéder rapidement à vos salles. Vous pouvez également placer des marqueurs : Ctrl + 1-5 pour placer un marqueur et Shift + 1-5 pour y accéder.

### SHAZAM !

Thune + Œil du diable + Foudre = gros massacre de lutins. Repérez le cœur du donjon ennemi. Rendez-le visible avec un gros sort de vision. Puis balancez la foudre pour détruire les lutins. Ça peut être léthal pour l'adversaire s'il n'a pas beaucoup d'or.

*"Lutins de tous les pays, ignifugez-vous" (Slogan anonyme).*

### DAMART-DRAGON

Ou comment utiliser les dragons comme rempart. Droppez un dragon devant un héros à butter. Puis trois cases derrière, droppez des streums qui tirent à distance (maîtresse, vampire, squelette, sorcier...). Le dragon se prendra tous les coups, alors que les autres détruiront le héros en peu de temps (très utile contre l'Avatar).

### ACCÉLÉRER LA TORTURE

Il suffit de lancer le sort de célérité sur le héros torturé. Attention de ne pas le laisser mourir.

### ACCÉLÉRER L'ENTRAÎNEMENT

- Ça marche si vous avez une prison et si vous êtes en mode Capture. Contruisez une toute petit salle. Droppez-y des prisonniers puis vos streums, et admirez le travail. Vous pouvez réitérer l'opération après avoir soigné les prisonniers.
- Certains streums ne se supportent pas. Le niveau d'expérience étant fonction du niveau de la créature combattue, faites se battre un vampire de faible niveau contre un sorcier balèze. Soignez le p'tit gars quand il est blessé.

### LUTINS PAS CHERS

Chaque lutin sacrifié dans le Temple réduit son prix de 300 gold !

### VAMPIRES ILLIMITÉS

Utilisez le truc des lutins sacrifiés pour en avoir plein, genre une trentaine à 150 gold le lutin.

### SACRIFICES BIEN UTILES

*"Pourquoi moi ?" (Anonyme).*

Une fois construit le Temple, vous pourrez vous livrer aux joies du sacrifice. Attention de bien respecter l'ordre et de ne pas attendre entre chaque créature sacrifiée.

- LUTIN : chacun des lutins sacrifiés réduira son prix d'achat de 300
- MOUCHE + ARAIGNÉE : sorcier
- MOUCHE + MOUCHE : découverte immédiate du sort ou de la salle en cours de recherche.
- SCARABÉE + SCARABÉE : même chose pour les trappes en cours de manufacture
- SCARABÉE + ARAIGNÉE : maîtresse noire
- ARAIGNÉE + ARAIGNÉE + ARAIGNÉE : démon bileux
- MAÎTRESSE + DÉMON BILEUX + TROLL : un Grand Cornu !
- GRAND CORNU : toutes les créatures se mettent en colère !
- DÉMON BILEUX + DÉMON BILEUX : toutes les créatures se transforment pour un temps en poulet comme avec le sort de galinamorphose. Néanmoins, cela peut être utile pour éviter que les créatures aillent dans un Armageddon.
- FANTÔME : tous les poulets meurent.
- VAMPIRE : toutes les créatures deviennent malades.

### DE LA BAFFE, ENCORE DE LA BAFFE, TOUJOURS DE LA BAFFE

*«Oui ? (baffe)*
*- Oui, Maître ! (re-baffe)*
*- Fou de fuite, Maître !»*

Sachez-le, le mécréant est fainéant. Il est naturellement enclin à économiser sa force de travail. Heureusement, une bonne claque sur la tronche lui débouche les oreilles, et une deuxième lui montre clairement que la diligence est la voie de la sagesse. Évitez cependant de claquer à tour de bras les créatures affaiblies : il n'est rien de plus frustrant que de se voir refuser l'obéissance pour cause de subit décès. Après tout, vous voulez la mort de votre prochain, pas celle de vos larbins.

# DUNGEON KEEPER

Ensuite, utilisez-les pour construire un grand cimetière (30-40 carrés) près d'une prison et d'une chambre de torture. Capturez un héros (ou une créature ennemie) et soignez-le (les créatures non magiques sont préférables). Construisez une petite pièce (6-9 cases) et fermez-la avec une porte magique. Maintenant, droppez le héros/créature et 5 de vos lutins. Laissez les lutins se faire butter, puis rajoutez-en jusqu'à obtenir un vingtaine de petits cadavres tout sanguinolents (à 150 gold le lutin, c'est pas la mort). Puis raccompagnez gentiment le héros/créature à la prison pendant que vos lutins ramènent les cadavres de leurs collègues au cimetière. Bientôt, une légion de vampires viendra grossir les rangs de votre armée de gros fourbes.

## POSSESSION D'UN LUTIN

Incarner un lutin permet d'accélérer le dallage d'un territoire.

*"Finalement (clang), c'est plutôt un job cool (clang). Moi je... (clang) (clang) (clang) (clang) (clang) (clang) (clang)... Je DÉTESTE quand IL fait ça !" (Un lutin dalleur).*

## EXPÉRIENCE

L'emplacement d'un taudis peut avoir une grande importance. Le taudis d'un sorcier placé près d'une case d'or non minée augmente l'expérience du sorcier. De même, on aura intérêt à placer les taudis des dragons près de la lave et ceux des tentacules près de l'eau.

## PROTÉGER LES LUTINS

Vous pouvez créer un petite salle fermée avec une simple porte pour y enfermer vos lutins, afin de les protéger en cas de grosse baston.

*"Minuterie !"*

## DÉSARMER CES PUTAINS DE TRAPPES

Pour désarmer une trappe, il faut épuiser sa réserve de charges ; ce qui risque de causer la mort de nombreux lutins si on les laisse faire bêtement. Une technique est de lâcher un lutin devant la trappe et de le saisir tout de suite dès que la trappe se déclenche. Une meilleure méthode consiste à envoyer un cerbère préalablement speedé avec le sort de vitesse (dans les salles remplies de trappes). On peut aussi incarner un dragon de bon niveau (avec le sort de guérison) et aller piétiner joyeusement les trappes en se guérissant régulièrement. Enfin une ruse de sioux : utiliser le sort de création de lutin sur une case adjacente à la trappe. Avec un peu de chance, le lutin est créé directement sur la case de trappe. Il se met à danser de joie (il réclame le territoire) et le piège disparaît. Fastoche !

*"J'aurais dû me méfier quand j'ai vu que la moitié des gars se pointaient en armure, au footing ce matin-là" (Glauk, orque borgne, manchot, unijambiste et impuissant).*

## UN LUTIN, SINON RIEN

*«Merde, j'ai encore marché dans un truc...» (Réflexion du grand cornu Paglop lors du décès de Pifou le lutin).*

Il faut vous y faire, même les microbes sont indispensables. Les lutins sont la clé de toutes vos actions, aussi vous serez sage de veiller à toujours les avoir en nombre suffisant. N'oubliez pas de les faire intervenir très vite après un combat pour récupérer les comateux et les morts. Enfin, si jamais vous avez du temps libre (et de l'or), n'hésitez pas à les entraîner car ils gagnent des propriétés intéressantes avec les niveaux : vitesse, discrétion mais aussi téléportation sur le lieu de travail. Bonne bête, ça.

## BILEUX ET TRAPPES À GAZ

Les bileux se moquent royalement des trappes à gaz. Dès lors, créez une salle fermée par deux portes et remplie de pièges à gaz. Lâchez-y une bande de bileux. Attirez l'ennemi avec des lutins, puis fermez les portes. Le grand concours de boules puantes peut alors commencer.

*"Puer, c'est tuer" (Proverbe bileux).*

## INDIANA N'Y AVAIT MÊME PAS PENSÉ

Pour se débarrasser des terribles pièges à rocher, voici la solution ultime : il suffit de construire une porte sur la trajectoire du rocher. La porte est détruite, mais le rocher explose.

## SOYEZ BIEN PLACÉS

Essayez de construire une salle d'entraînement entre vous et l'ennemi. Ainsi les attaquants devront-ils se débarrasser de son contenu avant de pouvoir avancer. En revanche, vos créatures les attendront tout en montant de niveau.

## EFFICACITÉ DES SALLES

Plus une salle est efficace, mieux elle fonctionne. La salle la plus efficace sera parfaitement carrée (5 x 5 est une bonne taille), enclose par des murs renforcés.

## LA POLITIQUE DE LA TERRE BRÛLÉE

En multijoueur, revendez les salles ennemies que vous venez de capturer. Ça énervera l'ennemi, ça énervera ses créatures, ça vous fera de la thune, vous pourrez même construire une autre salle à la place, une qui s'inscrira dans votre sombre machination.

## NIVEAU 19 DU MODE SOLO

Pour vous aider à franchir le niveau 19, petit retour en arrière au niveau secret où il faut butter tous les lutins. Après avoir accompli ce niveau, ne pressez pas la barre Espace. Au nord, il y a 4 bonus "Augmenter de niveau". Et au nord de la salle où se trouvait le cerbère, on voit une salle avec... un Reaper niveau 3. Transférez-le, et il vous sera d'une aide précieuse pour le niveau 19.

*"Oui ? Une urgence ? OK, je finis mes lutins et j'arrive !" (Muse, grand cornu).*

## BAFFES ET ATTRAPES

*"Toi devant, moi derrière, on va la gagner cette guerre" (Devise des démineurs lutins).*

Si l'affrontement s'éternise, vous avez de la chance : vous allez pouvoir vous distraire avec vos nouveaux jouets, les portes et les pièges. Le mieux est de combiner les deux. Un piège à gaz, par ailleurs peu efficace, obtiendra d'excellents résultats s'il est placé devant une porte très solide : le temps que les pouilleux adverses abattent cette dernière, il aura pu leur en faire voir de toutes les couleurs vertes. On obtiendra un meilleur résultat encore (avec un élément de surprise parfaitement jouissif) en plaçant un piège à rocher, cette fois-ci, juste derrière une porte très solide (oh, les belles pizzas !). À propos des rochers, n'oubliez pas que vous pouvez les déclencher vous-même d'une claque si le besoin s'en fait sentir. D'une autre claque bien ajustée, vous lui ferez prendre la direction que vous voulez : effet garanti. Un dernier conseil : ne vous précipitez pas pour poser portes et pièges dès que vous les aurez : avoir une ou deux portes en réserve peut vous sortir de situations bien embarrassantes.

## CUSTOMISEZ VOTRE DK

- Vous pouvez copier les répertoires /LEVELS et /LDATA sur votre disque dur puis éditer keeper.cfg pour indiquer au programme où aller chercher ces dossiers. Ensuite, pour chacune des cartes, vous pourrez modifier les paramètres de départ en éditant le fichier .txt correspondant (par exemple map00075.txt pour modifier la carte 75).
- Dans le répertoire /GOODIES, vous trouverez aussi des images haute résolution des créatures du jeu. De bien beaux fonds d'écran en perspective !
- Pour ceux qui se sentent une âme de crakers, éditez le fichier creatures.txt (répertoire DATA) pour changer les paramètres du jeu : coût des salles et des lutins, comportement des créatures...

*"Je sais bien que Le Maître a décidé de renouveler le personnel et la décoration, mais ça fait quand même tout drôle de se faire torturer par le Père Noël. Tu savais, toi, qu'il mettait des porte-jarretelles ?" (Brigita, Maîtresse noire encore troublée).*

Par Ivan Le Fou et Iansolo le Fourbe



# SOLUTION LIGHTHOUSE

**Voici la solution du plus réussi des clones de Myst. De puzzle en puzzle et d'énigme en énigme, vous allez découvrir tous les recoins d'un monde bizarre.**



## DANS VOTRE MAISON

Déplacez la chaise et ouvrez le tiroir du bureau. Lisez attentivement le journal. Ouvrez la boîte sur le bureau et prenez le briquet. Maintenant, écoutez les messages sur votre répondeur et prêtez une vive attention au troisième d'entre eux. Sous la fenêtre se trouve une table. Approchez-vous en et ouvrez le tiroir. Déplacez les objets et prenez vos clés de voiture. Enfin, sur le portemanteau, prenez votre parapluie et votre sacoche. Maintenant, vous pouvez ouvrir la porte. Vous n'avez plus qu'à cliquer avec vos clés dans l'ouverture de la porte. Vous prenez votre voiture et vous vous rendez au phare.

## LE PHARE

Prenez l'enveloppe dans la boîte aux lettres. Approchez-vous de la porte d'entrée et prenez la petite clé dans la lanterne noire. Lorsque vous serez collé à la porte, regardez vers le bas. Vous devriez trouver la clé de la porte d'entrée sous les objets (faites un cliqué-déplacé). Avant d'y pénétrer, allez sur la droite de la maison et repérez l'abri. Vous pouvez ouvrir le cadenas avec la petite clé trouvée dans la lanterne. Dedans, vous trouvez une pince-monseigneur. Ouvrez la boîte à fusibles. Réarmez tous les disjoncteurs (sauf celui de droite). Logiquement, la lumière est revenue dans la baraque. Une fois à l'intérieur, commencez par explorer la pièce directement sur votre gauche. C'est le salon coin-cuisine. Lisez les pages sur le comptoir. Si vous n'y comprenez rien du tout, c'est normal. Emparez-vous du biberon dans le réfrigérateur et de la boussole dans la bibliothèque. Sortez. Maintenant, allez dans la chambre de l'enfant (elle s'appelle Amanda). Prenez le soldat sur le sol. Dès qu'elle commence à pleurer, donnez-lui le biberon (pour la faire pleurer, cliquez une ou deux fois dessus). Sur la table de nuit, repérez les papiers. Lisez-les, puis quittez la chambre en prenant le réveil sur la table près de la porte d'entrée.



Amanda se met à pleurer. Allez dans sa chambre et assistez à son enlèvement par l'homme en noir. Surtout ne le suivez pas dans la porte. Allez dans le bureau (première porte à droite de l'entrée principale). Découvrez le coffre caché derrière les livres. Sur l'armoire, saisissez-vous de ces objets : un petit oiseau mécanique, des coquillages, deux objets rouges. Maintenant, retournez-vous. Sur le bureau ancien, ouvrez le tiroir de droite. Prenez le coupe-papier et utilisez-le sur la lettre qui se trouve dans votre inventaire. Remarquez les chiffres du bas (5-18-28). C'est la combinaison du coffre. Pour l'ouvrir, il faut un peu d'attention. Commencez par initialiser le coffre en le faisant tourner au moins deux fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Arrêtez-vous sur le 0. Tournez jusqu'à 5 par la droite, puis refaites un tour complet en vous arrêtant sur le 5. Tournez alors jusqu'à 18 par la gauche, et là, refaites un tour complet en vous arrêtant sur le 18. Enfin, tournez jusqu'à 28 par la droite. Petite précision, patientez quelques instants entre chaque manœuvre. Une fois le coffre ouvert, lisez les documents qui se trouvent à l'intérieur. Sur le croquis, remarquez la suite de chiffres 8-24-96. A présent, ouvrez le bureau ancien derrière vous. Vous voyez un cube. Et là, les ennuis commencent...

## LES ÉNIGMES DU CUBE

Tournez le cube et appuyez sur la clé d'un des côtés. Les blocs de bois se présentent à vous. Commencez par appuyer sur les blocs clairs, en allant de gauche à droite et de haut en bas. Vous pouvez maintenant déplacer les blocs de bois jusqu'à découvrir un bouton rouge. En appuyant dessus, vous faites apparaître un gros bouton rouge, recommencez l'opération avec ce bouton. Enfin, appuyez sur le petit bouton gris sur le côté adjacent du cube. Logiquement, si vous réappuyez sur le bouton rouge, un tiroir apparaît. Prenez la clé. Un autre panneau doit s'ouvrir alors. Appuyez sur le petit carré gris en bas à droite de l'ouverture. Et voilà un puzzle. Ici, vous devez reconstituer le puzzle. Une fois l'exercice terminé, une feuille de papier est visible avec une série de symboles. Retenez-les. Tournez le cube et découvrez une autre facette. Vous voilà en présence de l'énigme des poissons. Commencez par appuyer sur les quatre formes bleues, puis sur le poisson du bas. Cliquez sur le bouton visible. Continuez en appuyant sur les quatre formes grises puis sur le poisson du haut. Insérez la clé dans le trou de la serrure. Vous découvrez un disque gris. Vous résoudrez ce problème plus tard.

## LE LABORATOIRE

Entrez le code 8-24-96. Mettez en route la grosse machine rouge. Ouvrez la boîte blanche près de la

porte grâce à la pince-monseigneur. Prenez l'ampoule verte. Sur l'établi, prenez le fer à souder, le fusible et le fil noir. Dans le panneau de la grosse machine rouge, remplacez le fusible grillé, le fil brûlé et soudez-les. Basculez les huit interrupteurs de l'ordinateur central (pas le terminal) ainsi que le levier de gauche. Montez les escaliers en bois et ouvrez le plafond avec la pince (frappez trois fois sur le cadenas). Remplacez l'ancienne lentille par la neuve et branchez la machine (le fil blanc du haut). Retournez à l'abri hors de la maison et réarmez le troisième disjoncteur. Retournez dans le laboratoire et prenez une deuxième lampe verte. Sur le terminal de l'ordinateur, activez le programme. Retournez-vous et poussez le deuxième levier. Entrez dans la lumière.



## LA TOUR

Allez au pont. Ramassez des pierres sur le sol (au moins trois). Lisez le message dans la bouteille. Prenez aussi la canne en métal au bout du ponton. Dirigez-vous vers la tour et approchez-vous de l'entrée. Insérez votre bout de métal dans l'ouverture et déplacez le crochet pour faire monter le pont-levis. Une fois dans les lieux, montez les marches jusqu'à la grille verte. Vous repérez un oiseau mécanique. Récupérez dans votre inventaire la clé qui se trouve dans le dos du soldat, et insérez-la dans le dos de l'oiseau pris dans le bureau. Mettez l'oiseau dans l'horloge et cliquez dessus. Passez la grille et allez vite dans la pièce à droite. Dirigez-vous vers le bureau et ouvrez le petit tiroir en bas à droite. Poussez les vis et prenez la clé. Fermez la fenêtre à clé. Prenez la clé qui est coincée dans les fichiers et prenez le levier dans le tiroir du milieu. Dans le bureau, vous devriez trouver un ressort, des papiers à consulter, un sifflet et cet objet clair qui ressemble à une lampe. Prenez le médaillon du mort. Vous pouvez rendre visite à l'homme-oiseau. Jetez-lui une pierre sur la tête et jetez-en une autre sur le levier (juste à sa gauche). Entrez vite. Fermez la fenêtre et verrouillez-la. Prenez la télécommande sur la petite table et posez-la sur l'établi. Désossez-la avec le bras articulé. Utilisez l'outil à quatre branches pour resserrer les écrous. Remplacez l'ancien ressort par le nouveau puis refermez la télécommande. Remontez là où se trouve le cadavre et faites descendre l'échelle. En haut, vous trouverez une manivelle, une clé alêne, et deux engrenages. Insérez les engrenages et la manivelle prévus à cet effet. La clé alêne sert à débloquer l'unité accrochée au mur. Poussez la manette. Tournez la manivelle 14 fois dans le sens des aiguilles d'une montre. Montez à bord du vaisseau. Appuyez sur le bouton, poussez la manette et décollez.

## LA CRÉATURE AVEC LES CLOCHETTES

Allez vers la porte centrale. Vous rencontrez Lyril. Donnez-lui les coquillages, puis, un peu après, la lettre trouvée sur la plage. Sortez. Allez dans la salle à droite. Sonnez deux fois de suite les cloches de gauche, puis celles de droite. Positionnez le levier du haut sur la droite et celui du bas sur la gauche. Ensuite, abaissez le grand levier. Sonnez à nouveau les cloches de droite puis de gauche. Déplacez le levier en tire-bouchon et prenez le disque. Vous pouvez écouter le disque dans la salle située à gauche du temple.

## LE TÉLÉPORTEUR

Retournez dans la pièce centrale et frappez à la porte de Lyril. Allez derrière l'unité et faites bouger les aimants. L'homme-oiseau apparaît et attaque Lyril. Déplacez les aimants de telle sorte que l'aimant vienne emprisonner l'homme-oiseau. Lyril vous fait confiance maintenant. Vous pouvez tirer le bras central vers vous. Vous arrivez dans la pièce sordide où vous devez retrouver les objets suivants : une carte d'extension, un objet à trois extrémités et trois objets différents que vous trouverez dans les caisses. N'oubliez pas le dessin sur le mur. Remontez au niveau central et poussez le levier en avant. Vous êtes dans la salle de téléportation. Activez l'énorme résistance de gauche (il faut la brancher). Enclenchez le disjoncteur principal. C'est celui qui possède des petits boutons rouges à sa gauche. Cliquez sur l'interrupteur à sa droite et mettez en marche les quatre moniteurs de gauche ainsi que celui situé à droite du tableau de commande. Le moniteur de droite possède deux disques. Tournez le premier disque à gauche jusqu'à ce que vous voyiez la maison de Krick et celui de droite pour voir une image de son laboratoire. Appuyez sur le bouton noir pour donner la destination. L'écran devient noir et rouge. Tirez maintenant les deux grands leviers, pour ouvrir le toit et étirer les marches. Sur le moniteur central, alignez les lignes avec le cercle, abaissez les deux leviers, puis le disjoncteur en bas à droite du moniteur. Poussez le grand levier de gauche vers la droite, regardez la jauge. Dès qu'elle se trouve entre le blanc et le rouge, repoussez le levier. Remaniez le disjoncteur. Maintenant, vous pouvez entrer dans la lumière. Retournez près du cube pour terminer la dernière énigme. Placez le médaillon sur le disque suivi des deux lames rouges. Le casse-tête consiste à aligner toutes les formes semblables. Ensuite, reproduisez le schéma que vous avez noté sur une feuille de papier lors d'une autre énigme. Prenez la bouteille et retournez dans le laboratoire pour remplacer la lampe verte. Puis refaites un voyage.

## LE SOUS-MARIN

Allez dans la salle où il y avait l'homme-oiseau. Dans le couloir, il y a un passage à droite. Vous arrivez près d'une grue. Faites en sorte que les deux poids soient sur la plate-forme. Puis, tournez la roue pour étendre le pont et après l'avoir bloquée, entrez dans le sous-marin. Allez à l'avant et tournez la clé. Dans votre inventaire se trouve un levier qui s'emboîte dans le tube cylindrique sur votre droite. Les trois clés sur votre gauche servent respectivement à contrôler la plongée, l'ordinateur de navigation, et les moteurs principaux. Tournez la clé du bas et allez près de l'ordinateur. Tirez les leviers et tournez la première roue. Lorsque l'eau arrive au niveau bleu, tournez l'autre roue. Le sous-marin plonge. Mettez en marche les machines. Enfin, allez au centre du sous-marin et programmez les destinations possibles (quatre en tout). Choisissez comme destination celle de l'épave. Une fois arrivé, descendez dans le mini sous-marin. Tirez les deux leviers blancs et sortez le bras automatique. Vous pouvez sortir de l'eau. Visitez l'épave, commencez par la partie avant. Allez dans la cale. Sur place, vous trouverez un crochet. Pre-

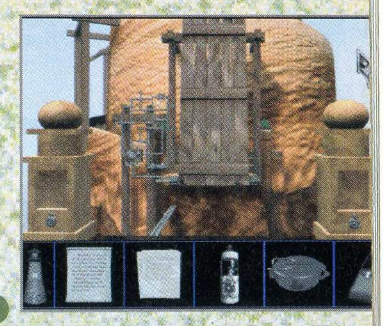
nez-le avec le bras automatique. À l'extérieur de l'épave, vous trouvez un coffre-fort bloqué par des pièces de bois. L'une d'elles peut être dégagée par le bras, l'autre par le crochet. Emparez-vous du coffre et prenez l'objet à l'intérieur. Le mini sous-marin retourne vers le sous-marin. Prenez la destination de l'île de la forteresse.

## L'ÎLE DE LA FORTERESSE

Une fois à bon port, sortez du sous-marin. Prenez la canne à pêche sur le ponton. Attrapez le poisson grâce au moulinet. Entrez dans la forteresse, puis dans la salle de contrôle. Mettez en marche les éoliennes et l'électricité. Sortez de la salle. Trouvez la grande scie (pas celle avec la tête cornée) et coupez deux planches de bois. Voilà le début d'une grande entreprise. Vous allez construire un pont. Accélérez la cadence car un monstre peut sortir de la nuit et détruire tout votre travail. Retournez dans la salle de contrôle. Montez à l'échelle et repérez le crochet. Accrochez le poisson dessus pour appâter le monstre. Guettez le monstre à travers la fenêtre de la menuiserie. L'idée est d'amener le monstre dans la tour de droite. Cela peut prendre quelques instants. Dès que vous voyez le monstre, entrez dans la tour, engouffrez-vous immédiatement dans le passage sombre. Construisez votre pont. Allez vers la fonderie. Montez les escaliers. Préparez le canon. Observez au télescope le monstre qui essaie d'attraper le poisson. Allumez la mèche avec votre briquet. Et boom !
Allez à la fonderie, prenez le bois de chauffe, le charbon, le moule sur la table et les barres de métal. Faites couler le métal et placez le moule dans l'eau avant de le récupérer. Après refroidissement à l'eau, la nouvelle pièce sera prête à l'emploi pour l'avion. Une fois près de l'avion (il n'est pas difficile à trouver), remplacez une pièce par l'autre. Placez l'appareil en position de décollage. De gauche à droite se trouvent les commandes de l'avion : les commandes de sortie sur l'aire de décollage, les commandes pour déployer les ailes et les commandes pour le décollage. Vous pouvez voler au-dessus du temple mais il y a mieux à faire. Sortez de la forteresse et retournez au sous-marin. Prenez la direction du volcan. Une fois à destination, sortez du sous-marin et regardez sur votre gauche pour voir l'homme en noir. Cliquez sur le compartiment de rangement sur le côté du train. Prenez le coupe-boulons et la dynamite. Ouvrez la grille et montez dans le train.

## LE TRAIN

Appuyez sur l'interrupteur principal derrière vous et sur le bouton rouge pour démarrer le train. Le levier est utilisé pour déplacer les aiguillages. Le bouton au centre est pour le perforateur, tandis que les deux autres contrôles sont utilisés pour le crochet et le treuil. Il vous faudra réparer les aiguillages. Pour cela, vous avez besoin d'une barre de fer et d'une clé. Vous pouvez maintenant actionner les aiguillages (opération particulièrement difficile, qui nécessite une grande précision et du timing). Après un petit tour dans les profondeurs caverneuses, vous trouvez Amanda. Ne faites rien pour l'instant.
Tirez simplement le premier interrupteur. Sur votre droite, insérez votre parapluie dans le trou quand la porte métallique monte. Passez la porte. Reprenez votre parapluie et retournez en train jusqu'à l'intersection principale. Mettez-vous face au nord (vous avez toujours la boussole) et prenez la voie de droite. Lorsque le train s'arrête, sortez. Vous êtes dans la salle des soupapes. Allez explorer la salle voisine sans rien toucher. Vous devez vous servir de la sphère pour réparer tout ça. Ce n'est pas très compliqué. Près du haut, vous avez remarqué deux sifflets à vapeur. Si la vapeur sort de l'un d'eux, vous saurez que vous avez tourné





une flèche incorrecte. Manipulez les flèches de telle sorte que la chambre du bas s'ouvre. Prenez l'objet en utilisant le bras. Débloquez ensuite la porte du laboratoire de l'homme en noir. Retournez voir Amanda. Appuyez sur le bouton central pour essayer d'attraper une pierre avec l'aimant. Libérez Amanda. Allez au pont-levis avec le train. Descendez le pont à l'aide de votre crochet. Reculez. Dorénavant, faites bien attention. Commencez par remarquer le rail tordu. Remplacez-le. Allez à l'intersection principale pour vous remettre à l'endroit. Arrivé à l'intersection principale, tournez votre train face à l'est. Avancez et utilisez le levier d'aiguillage. Le train s'arrêtera. Faites un trou dans le mur et passez au travers. Vous devez maintenant assembler votre arme. Pour ce faire, reportez-vous au diagramme dans votre inventaire. Une fois l'arme terminée, vous entendez le canon s'activer. Retournez à l'intersection principale. Pointez votre train vers l'est et prenez la voie de gauche à l'intersection. Sortez du train.



## LA FIN

Ouvrez le compartiment de stockage et confectionnez de la dynamite. Le compte à rebours est amorcé. Allez retrouver l'homme en noir. Observez-le. Lorsqu'il se dirige vers le grand levier devant la machine jaune, tirez-lui dessus avec le canon. Pour finir, allez au panneau de contrôle à côté du Dr Krick. En manipulant les leviers, vous allez le réveiller. Cliquez plusieurs fois sur lui. Il se plaint. Donnez-lui Amanda et le document bleu.

P.S. : Message personnel pour Maître Soluce : merci de rappeler Lord Casque Noir à la rédaction.

# En détresse

**- Hum... 'xcusez, j'passais devant la roulotte, alors...**
**- N'ayez pas peur ! Mme Irma voit tout, entend tout, et traite même les cas désespérés.**
**- Ben, c'est un peu ça...**
**- Oui, oui, je sais. Vous êtes Korval le borgne. Vous voulez tuer le roi tyran, trouver la clé rubis, résoudre l'énigme des cristaux et réparer l'astronef Wulkapsien dans Herisson Quest VII ?**
**- Mince ! z'avez une sacrée boule de cristal, m'dame...**
**- Pas du tout, je lis En Détresse, voilà tout !**
**Vous aussi, faites comme Korval et Irma, envoyez Questions & Réponses au 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.**




### MYST (PC-CD)

J'ai un petit problème. Si quelqu'un pouvait m'aider, je lui en serais très reconnaissant. Pour le monde du bateau, j'ai lu sur la soluce parue dans Joy n° 49, qu'en remontant d'une des deux chambres, je suis censé trouver sur un palier un panneau coulissant marqué d'un carré rouge. Mais après maintes recherches, je ne le trouve toujours pas. Où se trouve-il donc ?

Réf. N° 8501, Julien

### BIOFORGE (PC)

À Bioforge, j'en suis au lac acide, j'y ai vu le temple, j'ai le cube, j'ai réparé le réacteur, abattu le vaisseau, récupéré la batterie du vaisseau, celle de la salle d'opération. Mais beaucoup des questions se posent encore :
1) Est-ce normal que les deux étages du bas soient toujours inaccessibles ?
2) Où est ce vaisseau à la noix abattu ?
3) Comment utiliser le prototype PFD ?
4) Où sont les inscriptions du couloir dont parle une réponse que j'ai lue dans un Joy ? J'ai super-vraiment besoin d'aide ! Merci d'avance.

Réf. N° 8502, Bison farceur

### ALONE IN THE DARK (PC-CD)

Je suis moi aussi bloqué dans une vieillerie. Je ne sais pas quoi faire dans la salle de bal avec le disque et le grammophone, et je ne sais pas comment tuer le pirate près de l'entrée. Quelqu'un peut-il encore me dépanner ?

Réf. N° 8503, Benjamin

### SHIVERS (PC-CD)

À l'énigme du flipper, je n'arrive pas à replacer ces £#%& de boules dans leur bonne couleur. Alors, s'il y avait une âme généreuse pour me venir en aide, cela ne serait pas de refus.

Réf. N° 8504, Maxou

### BERMUDA SYNDROME (PC-CD)

Je suis bloqué en début de jeu, après avoir passé le croco avec la liane et l'appât (le petit reptile). Idem pour le souterrain aquatique de la seconde téléportation : que faire avec la grosse boule verte lumineuse ? Quelqu'un pourrait-il m'aider ? Merci pour tout.

Réf. N° 8505, JF Crazy Pulse

### MONKEY ISLAND 2 (PC-CD)

J'ai tous les ingrédients de la poupée vaudou, sauf un seul : l'habit de Largo. Aidez-moi à le trouver, et je vous serai éternellement reconnaissant, foi de corsaire.

Réf. N° 8506, Silver




### RIPPER (PC-CD)

Réf. N° 8005, Sam

Salut à toi, Sam, qui ne sais pas quoi faire dans Ripper, devant le tableau de l'université. En effet, l'inconvénient de ces énigmes, c'est que même si on a tout compris, l'ordinateur ne le voit pas forcément ! Ici, il faut que tes 5 annonces soient dans l'ordre, collées au bas du panneau et à intervalles plus ou moins réguliers, ok ? Au fait, petit rappel : les 5 papiers contiennent tous des numéros. L'ordre est : 4 - 50 - 14 - 42 - 86, et la phrase est «WEB RUNNERS, the new address at a warehouse converted to a loft apartement on Grammercy street all this month». Bonne chance, et ne te fais pas Ripper ! (Warf, warf !!!).

Bison Farceur

### MW2 MERCENARIES (PC-CD)

Réf. N° 8102, Mighty Kat

Tu peux te référer à Joy n° 84, mais voici une autre méthode pour la campagne Solaris : utilise de l'armement à courte et moyenne portée (tir plus rapide). Bref, achète un Mech type "Flasher", monte l'armure à fond, équipe-le à bloc en lasers moyenne portée (placés dans le torse et les pectoraux), installe une dose généreuse de radiateurs de refroidissement. Achète aussi pas mal de lasers et radiateurs de rechange pour réparer entre chaque épreuve. Regroupe tous les lasers du Flasher en un groupe, et le "flamer" dans un second groupe. En début de combat, planque-toi en utilisant le terrain comme protection. Rapidement, les autres Mechs vont en découdre et finir mal en point. Avec un peu de bol, l'un d'eux peut même exploser. Là, tu déboules comme le vent sur le plus touché, et tu arroses au lance-flammes sans arrêt. Essaye de mettre ton torse en butée à droite ou à gauche et tourne autour de l'ennemi. Normalement, cette méthode permet d'avoir en permanence l'ennemi à portée de tir tout en tournant autour. Dès que tu es en surchauffe, bascule sur le groupe lasers (mode «chain fire»). Continue de tirer sans arrêt, en adaptant ton rythme de tir pour permettre à ton générateur d'énergie de refroidir. Dès que tu peux, rebascule en lance-flammes, etc. Quand tu vois ton adversaire s'arrêter en surchauffe, mets-toi à 40, 50 mètres pour éviter les dégâts d'explosion et grille-le à mort. Applique la même recette aux autres ennemis, voilà ! Quand au support aérien, il est assez mal fichu dans Mercenaries : Il est cher, lent à arriver, peu efficace (même avec des avions lourds). De plus, il remplace un de tes coéquipiers au sol. Garde plutôt tes deux coéquipiers au sol pour la mission Iceberg.

Mais vérifie qu'ils ont le maximum possible de missiles à longue portée (catapulte et bombardier recommandés). Demande à tes équipiers de défendre le centre de commandes, sinon ces abrutis vont tomber de l'iceberg en suivant les chasseurs ennemis, jusque sur la planète quelques kilomètres plus bas. C'est pour ça qu'ils disparaissent du radar et ne peuvent intervenir, ou peut-être parce qu'un bug débile du jeu fait que, même morts, tes coéquipiers continuent de répondre par radio (voix d'outre-tombe ?).

JF Crazy Pulse

## THE RIDDLE OF MASTER LU (PC-CD)

Réf. N° 8206, Un des sept nains

Cher Atchoum, voici la solution :

- Laboratoire du baron. Regarder la bouteille en verre. Regarder l'émeraude des Romanov qui se trouve sur le bouchon. Ouvrir le tiroir de la table, prendre le tuyau d'arrosage, les poignées de pompe, le bouchon de caoutchouc et le tube chirurgical. Mettre les poignées de pompe sur la tige de piston. Mettre le tube chirurgical sur les ajustages qui se trouvent sur la table. Prendre la poignée du robinet. Mettre la poignée du robinet sur la valve du réservoir à air comprimé. Fermer la valve à air avec la poignée de robinet. Prendre le levier et le mettre sur le pivot qui se trouve sur la table. Prendre la liste périodique des éléments. Mettre la liste périodique dans la bouteille en verre. Actionner la pompe. Ouvrir la valve à air. Prendre la liste périodique. Prendre le levier. Prendre les poignées de la pompe et la tige de piston. Mettre le levier sur la tige de piston (dans l'inventaire). Mettre le levier et le piston sur le support fixé au plafond. Séparer l'émeraude du bouchon (dans l'inventaire). Placer l'épingle des Romanov sur le levier de coincement. Prendre la bouteille en verre. Dans l'inventaire, colmater les trous de la bouteille avec le bouchon, les poignées de la pompe et le bouchon en caoutchouc. Mettre la bouteille avec les deux bouchons et les poignées de la pompe sur le levier. Prendre le col de cygne et le mettre dans la bouteille en verre. Mettre le tuyau d'arrosage sur le col de cygne. Prendre le tube chirurgical et le mettre sur le tuyau d'arrosage. Utiliser le tube chirurgical et le mettre sur le tuyau du robinet. Prendre la poignée du robinet et la mettre sur le tuyau de celui-ci. Ouvrir la valve du robinet en utilisant la poignée. Prendre la lettre (après l'ouverture du coffre secret). Regarder l'émeraude des Romanov. Mettre l'émeraude des Romanov sous le microscope. Regarder la liste périodique. Utiliser les boutons. Cliquer sur le bouton 1 (le premier à partir de la gauche), jusqu'à ce qu'il indique le chiffre 4. Cliquer sur le bouton 2, jusqu'à ce qu'il indique le chiffre 5. Cliquer sur le bouton 3, jusqu'à ce qu'il indique le chiffre 2. Cliquer sur le bouton 4, jusqu'à ce qu'il indique le chiffre 2.
- Façade du château : aller vers le cimetière.
- Cimetière : regarder la tombe et la cloche. Parler à Wolf au sujet de la cloche. Payer Wolf (mettre des marks poméraniens sur lui). Prendre l'échelle. Mettre l'échelle sur les marches de la tombe. Grimper à l'échelle. Ouvrir la grille. Regarder à travers le conduit d'aération. Aller au Posh Express de Danzig.

PC man and la Hornet

## GRAND PRIX MANAGER 1 (PC-CD)

Réf. N° 8304, RemplideFioul

En admettant que vous ayez une bonne base financière (utilisez au maximum le sponsoring), votre problème est peut-être lié à la gestion de course. En effet, pendant la compétition, la gestion des arrêts aux stands est primordiale et peut faire la différence entre victoire et échec. Si vous pouvez faire une course avec seulement deux arrêts, pendant que l'ordinateur en fait trois, c'est un avantage non négligeable. La clé est dans l'équilibre entre pneus efficaces, mais qui peuvent durer longtemps (en général de type «b»), et l'utilisation d'un réservoir d'essence assez grand pour permettre de faire une grande partie de la course. Ensuite, au début de la course, l'ordinateur trouve tout seul à quel moment vos voitures doivent s'arrêter. Au besoin, désactivez cette fonction, car si vous ramenez la voiture aux stands plus tôt pour réparations, l'ordinateur reviendra quand même ensuite, ce qui est inutile. Il ne faut pas pour autant négliger les autres réglages de la voiture (carburant, ailerons, etc.). En cas de problèmes d'argent : avec un éditeur hexa, éditez une sauvegarde (fichier dans C:\...\SAVEGAME avec l'extension .GPS). Allez au Secteur 5 Déplacement 138, et modifiez selon vos besoins. Exemple : Pour avoir 999999999$, convertir 999999999 en Hex, soit 3B 9A C9 FF. Ensuite, saisir, à partir du Secteur 5 Déplacement 138, le résultat trouvé précédemment à l'envers, c'est-à-dire FF C9 9A 3B. Sauvegardez, et le tour est joué.

Julien

## TOONSTRUCK (PC-CD)

Réf. N° 8306, Jean

Afin de revenir avant que le poisson ne saute dans le bocal.

Régler le climatron sur «Chaud», le poisson sort du bocal. Le régler ensuite sur «Froid», puis allez dans la salle de l'aquarium pour constater que le poisson est tout à droite de l'écran ; revenir ensuite au climatron, mettre sur «Normal» puis retourner à l'aquarium. On a ainsi le temps de doubler le poisson. Car il part de la droite au lieu de juste avoir à sauter dans l'aquarium, et le tour est joué. Bonne chance pour la suite, qui s'avère pleine de surprises.

Bob le cinglé

## VERSAILLES (PC-CD)

Réf. N° 8307, François

Il faut prendre l'escalier des Ambassadeurs. Descendre, tourner à gauche et entrer dans la Chapelle. On peut ouvrir la porte à droite. Là, on trouve des tiroirs. Prendre la clé n° 3 et la gravure de 1623. Sur la droite, par terre, prendre la corde. Ressortir et présenter le pamphlet sur la religion au Cardinal de Bouillon. Retourner dans la Chapelle, on trouvera alors le père de la Chaize. Lui redonner le pamphlet avec la gravure pour lui donner des précisions supplémentaires. Retourner ensuite voir Bontemps pour lui montrer le pamphlet. À présent, aller au salon de la Guerre. Utiliser le cordon trouvé dans la sacristie sur le grand rideau de velours. Prendre l'échelle et la poser au pied de l'échafaudage, à droite de la petite table couverte de tissu vert. Monter à l'échelle, puis cliquer sur le lustre pour le voir de plus près. On peut voir un rouleau de papier coincé dans les branches du lustre. Descendre et aller parler à Bontemps, dans le salon de Venus pour qu'il donne la clé des combles. Pour accéder aux combles, aller au salon de Mars et franchir la petite porte utilisée pour aller parler à Lully, derrière les tribunes. Franchir la porte et aller tout droit et cliquer au pied de l'escalier pour le monter (un objet très particulier est derrière la porte à côté de l'escalier). Arriver à un palier, utiliser la clé des combles sur la porte. Tourner à droite, avancer et vous verrez un mécanisme sur la gauche. Cliquer dessus pour faire tomber le lustre. Aller au salon de la Guerre et prendre le mémorandum du lustre. Le porter à Bontemps (salon de Vénus) et lui parler jusqu'à ce qu'il vous donne la liste des fables. Voilà, vous pouvez commencer l'acte VI.

Laurière, Christian, Dark Vador

# Jeux Cracks

Lord Casque Noir

## Tout ce qu'il faut savoir !

**Je profite du lancement de Joystick Soluces, pour faire le point avec mes amis des Jeux Crack. Pour les novices en la matière, je me permettrai donc de rappeler, de quoi il s'agit et comment s'en servir.**

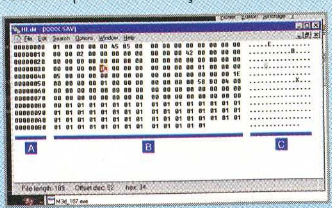
### QU'EST-CE QUE LES JEUX CRACK ?

Bon, nous allons simplifier à mort pour que tout le monde comprenne. Comme vous n'êtes pas sans l'ignorer - sinon c'est super grave de chez grave - un jeu n'est autre qu'un assemblage d'instructions et de données constituant le programme lui-même. Après le chargement du fichier contenant ledit programme depuis la disquette ou le CD, les instructions et les données sont stockées dans la mémoire de la machine sous forme de chiffres. En modifiant ces chiffres par l'intermédiaire d'un utilitaire, on modifie directement le programme. Prenons un exemple. Dans un jeu de tir, il existe une routine - une partie du programme, donc - s'occupant de compter le nombre de vies restantes. Si vous disposez de 3 vies au début du jeu, cela signifie que le programme consulte une portion du code répertoriant qu'il faut afficher 3 vies au commencement de la partie. Si on change cette portion en y mettant un 5 et non un 3, le programme affichera 5 vies en lieu et place des 3 initiales. Prenons maintenant l'exemple d'un jeu de stratégie. Vous êtes sur la troisième planète de Patouf La Pouf, et vous disposez de 10 000 crédits pour construire de nouvelles unités de combat. Il se fait tard, vous sauvez votre partie. Que fait le programme ? Il sauve dans un fichier, toutes les données lui permettant de savoir, lors du chargement de la sauvegarde : primo, où vous en étiez, et deuxio dans quelles conditions. En clair, les 10 000 crédits restants se trouvent forcément dans ce fichier de sauvegarde. Il est donc possible, en théorie, de localiser l'endroit du fichier où se trouvent les données correspondant aux 10 000 crédits et de modifier cette portion à l'aide d'un utilitaire, en y plaçant une somme plus importante, et ce dans l'unique but de devenir le maître de la troisième planète de Patouf La Pouf. Vous pourriez aussi y placer une somme moins importante, mais cela signifie que vous êtes encore plus grave que je ne le pensais. Allez vite voir un docteur ! Les pages de jeux cracks répertorient donc, entre autres, des instructions servant à modifier des portions de fichiers, dans le but de tricher. On se rajoute des thunes, des points de vies... Le paradis, quoi. Heureusement, la plupart des astuces données dans les jeux cracks se résument à de simples cheat-modes qui sont des manipulations à effectuer au clavier, à la manette, ou à n'importe quoi d'autre, permettant ainsi de valider une routine du programme offrant la possibilité de tricher. C'est en quelque sorte une surprise offerte par le programmeur du jeu, qui permet à la personne connaissant cette astuce d'accéder à certaines facilités. Pour les cheat-modes, pas de problème, vous n'avez pas besoin d'utilitaires. Vos yeux et vos doigts sont seulement nécessaires.

### COMMENT MODIFIER UN FICHIER ?

Il vous faut, pour cela, un éditeur hexadécimal. Vous en trouverez un pour Windows 3.1 et Windows 95, sur le CD, dans le répertoire \DATA\SECOURS\, sous les noms de HEDIT.ZIP et HEDIT2.ZIP. Passez par l'interface du CD pour les décompresser - si besoin est - en cliquant sur le bouton "Pharmacie" du sommaire et en cliquant deux fois sur le nom du fichier.

Pour simplifier l'explication, nous allons nous inspirer de la première astuce proposée sur la page de droite, celle de 3D Ultra Pinball Creep Night. On vous indique, au départ, de vous munir d'un éditeur de secteur, en fait de l'éditeur hexadécimal sus-nommé. On vous dit ensuite qu'il faut éditer la sauvegarde. Lancez donc HEDIT.EXE, qui se trouve dans le répertoire, où vous l'avez précédemment décompressé, puis cliquez sur le menu Fichier pour charger le fichier de sauvegarde XXXX.SAV, comme indiqué. On vous demande ensuite d'aller modifier l'offset 52 (34 en hexadécimal) avec le nombre de balles voulu. Une fois le fichier chargé, l'écran se présente de la façon suivante :




La colonne de gauche A indique le nombre d'offsets par tranche de 16. La colonne B représente les données contenues dans le fichier, et la colonne C, leur équivalence en caractère ASCII. Pour simplifier les choses, retenez juste que les offsets sont des numéros pointant sur les chiffres qui constituent le programme (les connaisseurs crieront au scandale, mais je m'en tape. Et toc !). C'est un peu comme si, dans cet article, vous commenciez à compter le nombre de caractères en écrivant un rappel à chaque début de ligne, pour savoir où vous en êtes. Dans notre cas, c'est facile, il n'y aurait que 16 caractères par ligne. Le premier offset est donc le premier chiffre de la première ligne de la colonne B, et le quinzième offset le dernier chiffre de cette même ligne. L'offset 16 est le premier chiffre de la seconde ligne de la colonne B... Le tout est de ne pas confondre le numéro d'offset avec le chiffre qui s'y trouve. Vous avez cependant dû remarquer que le numéro d'offset (colonne A) de la deuxième ligne indique 10 et non pas 16. C'est normal. L'éditeur Hedit affiche par défaut les numéros d'offset en base hexadécimale (base 16). Si cela vous perturbe, vous pouvez passer en présentation décimale en cliquant sur le menu Option, puis Offset Presentation... Faites-le, vous verrez, c'est plus facile. En revanche, la colonne B ne peut contenir que des chiffres hexadécimaux, mais là, c'est la même chose pour tous les éditeurs. Revenons à notre exemple. Sur la ligne désignée par l'offset 00000048 (30 en hexa), allez jusqu'au 5e chiffre de la colonne B, l'offset 52 donc. Vous y trouverez le chiffre représentant le nombre de boules. Placez-y le curseur, et tapez 09. Sauvez votre fichier. Lorsque vous lancez le jeu et que vous chargez la sauvegarde, vous avez 9 boules. Voilà, vous savez patcher un fichier. La seule chose qui vous reste à connaître, c'est l'hexadécimal. Si, par exemple, vous aviez tapé 10 au lieu de 09, vous auriez eu 16 boules et non 10. Eh oui, la colonne B étant en hexa, donc en base 16, le 10 hexa correspond au 16 que vous connaissez (nous comptons en base 10). Pour vous y retrouver, voici un petit tableau d'exemple. Vous pouvez également utiliser la calculatrice de Windows en mode Scientifique. Enfin, selon les jeux cracks, vous verrez des présentations un peu différentes, en fonction des éditeurs hexadécimaux utilisés. Dans l'exemple de 3D Pinball, vous pouvez voir que le chiffre correspondant au nombre de boules se trouve en début de ligne. C'est parce que l'éditeur utilisé par le lecteur qui nous a envoyé l'astuce, fonctionnait de manière différente. Mais qu'importe, suivez juste les instructions, et vous verrez, ça ira tout seul.

| Base 10 | Base 16 (hexa) |
|---|---|
| 1 | 01 |
| 2 | 02 |
| 3 | 03 |
| 4 | 04 |
| 5 | 05 |
| 6 | 06 |
| 7 | 07 |
| 8 | 08 |
| 9 | 09 |
| 10 | 0A |
| 11 | 0B |
| 12 | 0C |
| 13 | 0D |
| 14 | 0E |
| 15 | 0F |
| 16 | 10 |
| 17 | 11 |
| 18 | 12 |
| 19 | 13 |
| 20 | 14 |
| 21 | 15 |
| 22 | 16 |
| 23 | 17 |
| 24 | 18 |
| 25 | 19 |
| 26 | 1A |
| 27 | 1B |
| 28 | 1C |
| 29 | 1D |
| 30 | 1E |
| 31 | 1F |
| 32 | 20 |

**Avis à la population ! Ils sont là, parmi nous... Patchs, trucs, cracks, cheats et soluces gambadent en liberté. Pire, ils narguent nos CD-Rom. Épaulez nos labos de recherche, envoyez-nous des spécimens. Toute mutation originale publiée rapportera 50 F au découvreur. Une belle soluce de jeu, et on monte à 300... N'oubliez pas de mettre vos coordonnées sur la feuille du crack. Envoyez cracks et soluces imprimés, à : Jeux Crack, Joynetics Labs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.**

## HELLBENDER (PC-CD)

Pendant le jeu, entrez le code suivant : URAGORN ou URQGONR pour accéder à un nouveau type d'arme secrète.

Gex

## BUST-A-MOVE 2 (PC-CD)

Astuce pour la version shareware. Vous venez de perdre au dernier niveau, tout ça parce que vous n'avez plus de crédit ? Oh, quel dommage ! Fini les : "Oh c'est pas vrai, j'ai déjà épuisé mes 8 crédits !" Maintenant, grâce à ce tip que je vais vous filer, vous pourrez jouer avec des créditos infinitos. Dès que l'écran devient grisâtre, lorsque vous venez de perdre votre dernière partie, appuyez trois fois sur la barre espace, et là votre nombre de crédits devient négatif, c'est-à-dire avec un "moins" devant. Alors comme ça, vous pouvez continuer indéfiniment à refaire ce tip, mais attention, ne le faites pas lorsque vos crédits sont encore positifs, sinon vous risquez de les diminuer rapidement.

Sandy

## TINTIN AU TIBET (PC)

Voici des codes pour Tintin au Tibet.
Pour atteindre 22 % du jeu, tapez "315" dans l'option "mot de passe".
Pour atteindre 48 % du jeu, tapez "907" dans l'option "mot de passe".

Raymi

## FIRO AND KLAWD (PC-CD)

Voici quelques astuces pour relancer l'attrait du magnifique jeu qu'est Firo and Klawd.

- Pour aller aux docks dès le départ, rentrez dans la voiture de Firo du côté de la rue (c'est-à-dire du côté opposé au commissariat).
- Pour faire la casse de Vinnie à l'envers, il faut aller à l'entrepôt de Johnnie et rater le tir à la fin du niveau. On va directement à la casse et on la fait à l'envers. Pour continuer le jeu normalement, on doit aller dans le bureau de Vinnie. Pour faire le métro à l'envers, ne pas aller dans le bureau mais à l'entrée de la casse.
- Pour avoir une fin musicale, ratez le premier tir de la maison du chef et réussir le deuxième.

Remarque : pour perdre rapidement les tirs en niveau facile (1 joueur), utilisez la flèche de droite en même temps que la barre espace (rapidement).

Hot-Dog

## INTERNATIONAL TENNIS OPEN (MAC)

Pendant un match, lorsque que vous faites deux fois Escape, vous arrivez à un menu où se trouve l'option Statistique. Normalement, si vous cliquez dessus, vous découvrez les statistiques ; mais si vous cliquez dessus avec le bouton action enfoncé (Ctrl ou Pomme ou Option ou Shift), un autre menu apparaît. Vous pouvez alors régler plein de choses délirantes (vitesse de balle et de joueur, pesanteur, etc.).

Fabien

## THE CROW CITY OF ANGELES (PC-CD)

Voici tous les codes pour The Crow.
2: ELKOI
3: GGDKE
4: BJLOC
5: GMHKL

Vitor

## DAMAGE INCORPORATED (MAC)

Pour choisir son niveau, il suffit de cliquer sur "NEW" au menu principal en maintenant les touches Commande et Option (ou Alt et Pomme). Maintenant, un joli patch pour la démo (mais sans doute aussi pour la version complète), et il est vraiment joli : il vous donne TOUT au maximum. Voilà comment faire : recherchez en ASCII le mot clé "plyr" (sans les guillemets), puis ajoutez une des valeurs ci-dessous à l'adresse décimale qui suit ce mot. Ainsi, vous obtenez une autre adresse décimale qui est celle de l'objet. Remplacez la valeur qui se trouve à cette adresse par 7F FF (valeur maximale) pour tous les objets, sauf les armes. Pour les armes, mettez la valeur 00 01 ou 00 02 selon que vous pouvez avoir ou non l'arme deux fois (les armes que l'on peut avoir deux fois sont indiquées par *2).

| | |
|---|---|
| **BARRES D'ÉNERGIE** | |
| Vitality | 76 |
| Armor | 78 |
| Breath | 80 |
| **ARMES & MUNITIONS** | |
| Bayonet*2 | 108 |
| Beretta*2 | 110 |
| Standard | 112 |
| Armor Piercing | 114 |
| Incindiary | 116 |
| Acid | 118 |
| **ASSAULT RIFLE** | 120 |
| Standard | 122 |
| Armor Piercing | 124 |
| Standard | 126 |
| Concusive | 128 |
| **GRENADE MK2** | 144 |
| Grenade Incindiary | 146 |
| Grenade Homenade | 184 |
| Grenade Acid | 186 |
| **ROCKET LANCHER** | 154 |
| HEPP Rocket | 156 |
| HEAA Rocket | 158 |
| Spotting Round | 160 |
| **SHOTGUN*2** | 162 |
| Standard | 164 |
| Acid | 166 |
| Phosphurus | 168 |
| Buckshot | 170 |
| **SUBMACHINE GUN*2** | 130 |
| Standard | 132 |
| **FLAMETHROWER** | 172 |
| Tanks | 174 |
| **POWER UP** | |
| Med-Paks | 134 |
| Medical Kit | 136 |
| Flak Vests | 138 |
| Heavy Flak Vests | 140 |
| **OBJETS** | |
| Access Cards (Red) | 148 |
| Access Cards (Purple) | 150 |
| Zip Disl (Minitank Plans) | 152 |
| White Paladin Documents | 176 |
| M.O.N. Documents | 178 |
| TAKBA Documents | 180 |
| Blueprints | 188 |
| Das Kapital by K.Marx | 190 |
| Rubber Lizard | 192 |

Dark Lemming

## SCORCHED PLANET (PC-CD)

Quelques cheats pour Scorched Planet.

| | |
|---|---|
| ALIAH | Invulnérabilité |
| FATAL | Armes et munitions |

Rui

## MASTER OF ORION 2 (PC-CD)

Pour être aussi riche que Billou, éditez votre sauvegarde avec un éditeur hexa (PC Tools par exemple). Allez au secteur 213 (je sais, c'est loin, mais bon...), à l'adresse 64 (décimal) ou 0040 (hexadécimal) et modifiez les valeur par FF, FF, FF. Vous avez ainsi plus de 16 millions de BC. Vous pouvez maintenant acheter n'importe quelle construction. Allez dans le menu "Colonies". Cliquez sur l'icône bizarre dans la colonne Building, et vous pourrez acheter ainsi n'importe quoi. (C'est une solution très pratique pour lever une armée de vaisseaux en quelques tours).

Adeodat

## SHIVERS (PC-CD)

Vous êtes bloqué chez le chaman, j'ai la solution à votre problème.
- Tapez Ram Ta Bo Ba Ta Ram Ba, et le passage secret qui se trouve à côté s'ouvre comme par miracle...
- Dans la grande salle, la porte du théâtre est fermée par un code. Où le trouver ? Dans le manuel des hiéroglyphes, allez à la fin du manuel et vous verrez les points cardinaux en égyptien, transcrivez-les, et la porte s'ouvrira.
- Pour l'énigme de l'atelier, il y a un schéma, notez bien les chiffres et allez aux tiroirs. Ouvrez ceux dont le numéro ne figure pas sur le schéma.

Christian C.

## QUAKE (PC-CD)

Voici comment accéder aux modes Nightmare de Quake : Dissolution of Eternity et Blood Scourge of Armagon...

**1) Dissolution**

Salle 1 : Choix de la difficulté. Choisir Easy, Normal ou Hard, peu importe.

Salle 2 : La salle des mondes. Vous vous retrouvez sur une dalle, en face des 2 portails d'accès aux 2 mondes... À droite et à gauche, allez dans les 2 alcôves obscures et shootez les 2 switchs rouges au fusil (regardez vers le haut...).

Retournez sur vos pas, et allez vers le téléporteur d'annulation de niveau de difficulté qui mène à la salle 1 (cherchez un peu...). Tirez à travers celui-ci : vous devriez voir le message "Sequence". Retournez sur la dalle en face des deux portails, et sautez : vous êtes aspiré vers la salle du téléporteur Nightmare.

**2) Armagon**

Salle 2 : Choix de la difficulté. Choisissez Easy ou Normal. Chemin faisant... En allant vers le téléporteur, un autre chemin s'offre à vous. Empruntez-le et trouvez un tas de caisses. Escaladez-le et sautez dans le puits : un ascenseur s'active et vous mène à la salle du téléporteur Nightmare. Bonne boucherie !

**3) Hell's Atrium**

Dans le quatrième épisode de Quake, au niveau Hell's Atrium, on finit le niveau en abaissant un pont au-dessus d'une fosse de lave grâce à la clé d'argent (Silver Key), bien. Mais le problème c'est que de l'autre côté du pont, il y a une porte qui envoie sur un niveau secret, et que le fait d'abaisser le pont clôt définitivement la porte. Alors, comment faire ? Ben c'est facile, il suffit de traverser la fosse sans le pont, en sautant sur les piliers TRES étroits sur lesquels le pont s'abaisse en temps normal. Notez que pour ouvrir la porte du niveau secret, il vous faudra quand même la clé d'argent.

Olivier, Pierre C.

## LORDS OF THE REALM 2 (PC-CD)

Patch pour la version complète du jeu. Pour avoir beaucoup d'argent.

Avec un éditeur de secteur, allez à l'offset 14B80 et mettez FFFF.

De même, pour avoir du peuple, toujours avec un éditeur de secteurs, allez à l'offset 15760 et mettez-y FFFF.

Rasta

## PANDEMONIUM (PC-CD)

Voici les passwords de tous les niveaux de cet excellent jeu de plates-formes.

| | |
|---|---|
| EJAAGCAI | AHAAAIJG |
| ADAAEIIE | EPAACCCC |
| EMIACCBI | AIAAAIJK |
| EOIACCCA | FDAACCDC |
| JMAABICE | PKAAEBLI |
| AEIAAIIM | EHIACCAE |
| AFAAAIIO | ACEAAIID |
| AFIAAIJA | OAABEBEI |
| JNAABICI | MAABEBMJ |
| KFAABIEI | OAAAEBFA |

Il ne reste plus qu'à battre le boss final...

Thomas

## BLOOD (PC-CD)

Voici une astuce pour choisir son niveau à partir du DOS.

Avec : x correspondant à l'épisode (de 1 à 4)
y correspondant au stage (de 1 à 7)

Tapez BLOOD -MAP ExMy pour lancer le jeu. Exemple : BLOOD -map E1M4 pour atteindre le quatrième niveau de l'épisode 1.

Pour connaître le nombre d'images par seconde. Pendant le jeu, appuyez sur la touche T, puis tapez RATE. Vous aurez alors, en haut, à droite, le nombre d'images.

Sadique

## X-WING VS TIE FIGHTER (PC-CD)

Voilà une petite bidouille pour se la donner à fond à X-Wing Vs Tie Fighter quand on a des sales résultats, histoire d'épater les copains.
- Ouvrez votre fichier pilote avec un éditeur hexa. Je vous conseille de le sauvegarder avant sous un autre nom. Pour information, le nom du fichier est certes celui du pilote, mais c'est juste pour s'y retrouver. En fait, le programme lit les informations dedans, et c'est là qu'il trouve le vrai nom du pilote. En résumé, si vous vous appelez Alex, votre pilote s'appelle alex.plt. Mais si vous le renommez en luke.plt, c'est toujours le nom Alex qui apparaîtra dans la liste des pilotes. Donc évitez de copier votre pilote sous le nom toto.plt mais plutôt johnny.bak (enfin si vous vous appelez Johnny) pour que le programme ne trouve pas DEUX pilotes avec le même nom, il va pas s'y retrouver, et vous non plus.

Passons aux choses sérieuses... Je vous donne toutes les adresses en hexadécimal. Si ça ne vous convient pas, vous pouvez les convertir avec la calculatrice de Windows :

**- LE SCORE**

Il est en 0000E, sur 4 octets. Attention, ils sont "à l'envers" comme toutes les données dans les fichiers hexa. En clair, si votre score est de 1 653 241, ce qui fait en hexa 1939F9, alors les quatre octets valent dans l'ordre: F9 39 19 00.

**- LES PLAQUES**

Vous pouvez modifier le nombre de performances de chaque type que vous avez, pour chacune des quatre catégories de missions (Melee, Tournament, Mission et Battle) et ce pour les deux camps. Chaque nombre prend 4 octets dans le fichier, ce qui est largement assez, vu que vous aurez du mal à dépasser 255. Vous n'avez donc que le premier octet à changer. Les groupes de 4 octets sont à la suite les uns des autres, du meilleur résultat à la plus mauvaise performance. Donc si vous voulez modifier le nombre de plaques rouges (troisièmes en partant du haut), il faut ajouter 4*2 = 8 octets à l'adresse indiquée. N'oubliez pas que si vous augmentez une valeur, il faut en diminuer une autre de la même valeur, pour que le nombre total de missions effectuées ait un sens.

**- CHEZ LES REBELS**

| | |
|---|---|
| Melee Plaque | en 3EF2 |
| Tournament Trophy | en 3F0A |
| Mission Evaluation | en 3F22 |
| Battle Medallion | en 3F3A |

**- CHEZ L'EMPIRE**

| | |
|---|---|
| Melee Plaque | en 12716 |
| Tournament Trophy | en 1272E |
| Mission Evaluation | en 12746 |
| Battle Medallion | en 1275E |

Pour finir, une remarque qui n'a rien à voir, à l'intention de Breds (n° 82 au sujet des joueurs virtuels de DN 3D). Il trouvait la documentation peu riche à ce sujet. En fait, elle n'est pas modifiée par le Plutonium Pack. Par contre, "l'exe" est patché et les nouveaux paramètres disponibles s'obtiennent en lançant Duke avec l'option /?.

Khadgar

## INTERSTATE '76 (PC-CD)

Cheat pour la version anglaise. Pour passer les niveaux.

Pendant une mission "T.R.I.P.", restez appuyé sur Ctrl et Shift tout en tapant "getdown". Vous entendrez une voix répéter ces mots, puis vous serez attaqué par toutes les voitures de la mission. Après votre destruction, vous serez amené à la mission suivante.

Nicolas G.

## LOMAX (PC-CD)

Pour une fois, je ne suis pas d'accord avec monsieur pomme de terre, car malgré ce qu'il en dit, j'ai trouvé l'univers de Lomax plus cohérent, plus rempli que celui de Rayman, et la fluidité en plein écran me fait dire

sans hésiter qu'on aimerait avoir plus souvent des jeux de plates-formes 2D aussi fun. Voici les codes de tous les niveaux. De plus, j'ai fait en sorte que vous ayez de nombreuses vies à chaque niveau (30 vies à partir du niveau 3). Groovy !

Conventions : R = Rond, T = Triangle, C = Carré, X = croix en X

| | |
|---|---|
| 2 RRRTXCRX | 12 CCXCXCTC |
| 3 RXCTXRCC | 13 TRTXXTRC |
| 4 CCXTRTCC | 14 RRRXXTRC |
| 5 CXTRXTXC | 15 RCCXRXTC |
| 6 RXRRRTXC | 16 TCXXRXTC |
| 7 CXCRRTXC | 17 XXTTTRRC |
| 8 RRXRXCXC | 18 CXRTTRRC |
| 9 RRTCXRTC | 19 RTCTTCRC |
| 10 TRRCXRTC | 20 TTXTTCRC |
| 11 XCCCXCTC | 21 RCTRCCRR |

Grégory H.

## TENNIS ELBOW (PC-CD)

Vous en avez assez de perdre 6/0, 6/0 contre tout le monde ? Alors voici la solution.
Commencez une nouvelle partie, dans le menu compétition. Cliquez un peu n'importe où dans la feuille du joueur pour la commencer (il n'y a pas de menu...). L'ordinateur demande votre nom et vous propose de répartir des points dans différentes catégories. Ne changez rien, choisissez seulement votre style de jeu (défenseur, puncheur...), puis enregistrez votre sauvegarde dans le slot "A". Prenez votre meilleur éditeur hexa (PC Tools, par exemple), et éditez le fichier "tour_a.sav" (répertoire "saves").
Au secteur 00, modifiez les codes hexa aux adresses suivantes :
88 (décimal) ou 0058 (hex)
changez la valeur par 64
(100 % au coup droit)
90 (dec) ou 005A (hex)
changez la valeur par 64
(100 % au revers)
92 (dec) ou 005C (hex)
changez la valeur par 64
(100 % volée coup droit)
94 (dec) ou 005E (hex)
changez la valeur par 64
(100 % volée de revers)
96 (dec) ou 0060 (hex)
changez la valeur par 64
(100 % pour le service)
98 (dec) ou 0062 (hex)
changez la valeur par 64
(100 % pour le smash)
100 (dec) ou 0064 (hex)
changez la valeur par 64
(100 % pour la forme)
112 (dec) ou 0070 (hex)
changez la valeur par BC,
et 113 (déc) ou 0071 (hex):
changez la valeur par 02,
pour ne pas se retrouver avec 0 % dans toutes les catégories.
Chargez votre fichier, et vous vous retrouvez ainsi avec 100 % dans toutes les catégories. À vous Roland Garros ! Note : la manœuvre peut être renouvelée à tout moment.

Adeodat

## DRAGON LORE 2 (PC-CD)

Ceci est une astuce pour avoir autant de blé que l'on veut dans Dragon Lore 2. Peu importe comment vous sortez de la forêt, du moment qu'avant de sortir, vous ayez rempli votre gourde avec l'eau de la rivière. Bref, vous vous retrouvez devant un mopatesh. Faites demi-tour, avancez en avant puis sur la droite et encore en avant. Là, vous assistez à un combat, d'où sort un homme grièvement blessé. Donnez-lui à boire, puis peu importe ce que vous direz, dépouillez-le de la dague et de la bourse une fois qu'il est mort. Allez à Draconia avec le mopatesh. Gardez la dague en achetant le garde. Allez au bazar de Némisme, puis montrez-lui la dague et demandez-lui la griffe pourpre. Allez la rendre au prêtre pour 100 draks. Retournez voir Némisme et demandez-lui ce qu'elle a pour vos activités. Elle vous propose du poison pour 16 draks. Acceptez puis mettez fin à la conversation. Puis reparlez-lui, et demandez-lui de nouveau la griffe pourpre, qu'elle vous donne sans problème. Retournez voir le prêtre qui vous donne 100 draks en échange de la griffe. L'opération peut se répeter à l'infini. Cette astuce est pratique. Avec l'argent gagné, je vous conseille d'aller demander de l'aide au prêtre, qui, pour 5 draks, vous augmentera la vie et la force...

Frédéric

## MEGARACE 2 (PC-CD)

Sur votre version du jeu, si les codes M MONEY, M SPEED, etc., ne marchent pas, en DOS, dans le répertoire MEGA2, tapez, au lieu de M2 :
- MEGARACE SPEED GAME Pour aller plus vite
- MEGARACE MONEY GAME Devinez
- MEGARACE CHEAT GAME Et là, cliquez avec le bouton droit de la souris sur le drapeau à damiers. Achetez votre, votre... et voilà un écran où on peut choisir son circuit.

Antoine

## NEED FOR SPEED 2 (PC-CD)

Si vous trouvez que ce jeu de 'oitures n'offre pas assez de bolides, en voici de nouveaux, à ajouter à tous ceux déjà disponibles (Joy n° 84) plus quelques codes qui pourraient bien vous recoller à votre bâton de joie :
Pour le prototype Ford Indigo, dans la section password, entrez LILZIP.
Pour avoir un nouveau circuit, SHOTME.
Encore des codes de véhicules à piloter en plus :
Allez dans les options, puis dans les remerciements (crédits), et tapez les codes suivants (si cela a marché, vous entendrez un son), et faites Echap pour retourner au menu principal : vous pourrez jouer avec le véhicule sélectionné, même si son nom n'est pas inscrit.

| | |
|---|---|
| INDIGO | Pour conduire la Ford Indigo |
| LIMO | Pour conduire une limousine |
| VWBUG | Pour conduire la Coccinelle |

ATTENTION : Les véhicules que vous obtenez ont les caractéristiques originales (la Cox ne dépasse pas le 110 km/h).

B. Rancesi

## IMPERIUM GALACTICA (PC-CD)

Pendant le jeu, maintenez Shift, puis tapez KAROLY (activation du cheat-mode) ; et maintenant, appuyez sur :

| | |
|---|---|
| c | Toutes les colonies et les inventions |
| c | Une deuxième fois donne accès à des surprises sur les planètes |
| v | + 100 000 crédits |
| 5 | Rang 1 (LT) |
| 6 | Rang 2 (CPT) |
| 7 | Rang 3 (CMDR) |
| 8 | Rang 4 (ADM) |
| 9 | Rang 5 (Gr ADM) |

Taupinette

## ERADICATOR (PC-CD)

Codes carte Action Replay, pour Eradicator version complète 1.0.

| | |
|---|---|
| +ERAD2770CC5A | Vie |
| +ERAD2771A463 | Arme 2 |
| +ERAD2771A827 | Arme 3 |
| +ERAD2771AC63 | Arme 4 |
| +ERAD2771B009 | Arme 5 |
| +ERAD2771B409 | Arme 6 |
| +ERAD2771B709 | Arme 7 |
| +ERAD2771BC05 | Arme 8 |
| +ERAD2771C005 | Arme 9 |
| +ERAD2771C463 | Arme 10 |
| +ERAD2771C809 | Arme 11 |
| +ERAD2771CC09 | Arme 12 |
| +ERAD2771D004 | Arme 13 |
| +ERAD2771D404 | Arme 14 |
| +ERAD2771D802 | Arme 15 |

Avec tous ces codes, vous pourrez dégommer à fond les manettes.

André

## KILLING TIME (PC-CD)

Voici quelques codes très sympa. Découvrez leurs effets.

| | |
|---|---|
| SCOOBYSNACK | 200 % d'énergie |
| IDKFA | Devinez ! |
| OPENSEZME | ... |
| BODYBAGS | ... |
| IAMAPOOPHEAD | Mode Dieu |
| WHOOPDANG | Toutes les armes et munitions |
| BURGER | ... |
| EDGE | ... |
| STRYDER | ... |
| CRYPTO | ... |

| | |
|---|---|
| MAD DOG | ... |
| CHOW YUN FAT | ... |
| JOHN WOO | ... |
| GARYLAKE | ... |

Sébastien B.

## ENTOMBED (PC-CD).

Codes pour la version complète.

1) Quand vous lancez ENTOMBED, au lieu de taper ENTOMBED dans le menu Exécuter, tapez : entombed chaos roles :
accès aux cheat-codes avec passwords 1 entombed chaos rules all:
accès aux cheat-codes avec passwords 1 et 2 entombed chaos rules all finally :
accès aux cheat-codes avec passwords 1, 2, 3

2) Une fois dans le jeu, pressez la touche "c" et tapez le cheat-code dans la case supérieure.

| Code | Password | Description |
|---|---|---|
| 1DL | 1 | Day room, lumières éteintes |
| 1SL | 1 | Star room, lumières éteintes |
| 1EL | 1 | Evening room, lumières éteintes |
| 1NL | 1 | Night room |
| 1DLS | 1 | Day room, avec une day pièce qui manque |
| 2HE | 1 | Great hall, entrée |
| 2L | 2 | Great hall, puzzle gauche fait & porte ouverte |
| 2R | 2 | Great hall, puzzle droite fait & porte ouverte |
| 2C1 | 2 | Chipper, crystal chunk non ébréché |
| 2C2 | 2 | Crusher, crystal chunk écrasé |
| 2C3 | 2 | Smelter, energy crystal formé |
| 2CS | 2 | Acid pool island, cristal inséré |
| 2CE | 2 | Acid pool i. avant que le cristal ne donne l'énergie |
| 2T | 2 | Tunnel area |
| 3M | 2 | Début du labyrinthe |
| 3ME | 2 | Fin du labyrinthe |
| 4C | 2 | Cathedral, commence face au sud |
| 4P | 2 | Cathedral, teleport pièce prête à prendre |
| 4G | 2 | Cathedral, mind glasses prête à prendre |
| 4M | 2 | Cathedral, transporter activé |
| 4R | 2 | Cathedral, nuclear reactor activé |
| 4L | 2 | Cathedral, stellar movement detector activé |
| 4T | 2 | Cathedral, stellar clock activé |
| 4K | 2 | Cryogenic chamber, juste avant de dormir |
| 5P | 2 | Cathedral moat, energy crystals générés |
| 5T | 2 | Dimension temple, energy crystals en place |
| 5F | 3 | Séquence de fin |

Rasta

## SHADOW WARRIOR (PC-CD)

Quelques cheat-codes pour S.W. (le T en début de code est à taper séparément).

| | |
|---|---|
| TSWCHAN | Invincibilité. |
| TSWGHOST | On passe à travers les murs. |
| TSWGIMME | Je m'y perds, j'ai tous les objets. |
| TSWGREED | Active tous les cheats. |
| TSWLOC | Affiche votre position (en haut, à gauche de l'écran). |
| TSWMAP | Carte automatique. |
| TSWRES | Change de résolution d'écran durant le jeu. |
| TSWSTART | On reprend au début du niveau courant. |
| TSWTREK## | Ça passe à l'épisode#, niveau#. |
| TSWTRIX | Active les «Bunny Rockets». |

Maffre

## STORM (PC-CD)

Voici un Cheat pour le jeu Storm, en version complète.

Superbe, le jeu ! De merveilleuses images sous-marines, des animations de sprites d'un réalisme surprenant. Mais !!! Nage en haut, nage en bas. Tire à gauche, tire à droite. Dur, dur, d'être un Storm. Oui, mais !! Dédé est arrivéééé, sans s'presserer, le grand Dédé... Avec son cheat pour gagner (NDLR : et son grand lasso ?).

Très dur, le jeu, hein mon gars ? Alors sauvez la partie et éditez le fichier sauvegardé dans le répertoire de Storm (Fichiers STORM.S00 à STORM.S04). Modifiez aux adresses suivantes pour obtenir un pourcentage presque à 1 000 au lieu de 100. Pas mal, hein ? (Tout est en hexa, c'est comme cela que ça marche, un PC).

| ADRESSE | ECRIRE | FONCTION |
|---|---|---|
| B3 | FF FF 06 | Shield |
| CF | FF FF 06 | Oxygène |
| D7 | FF FF 06 | Power |

- Pour refaire les niveaux au Plongeur : écrire au Secteur 8

| ADRESSE | ECRIRE | FONCTION |
|---|---|---|
| 124 | FF 26 | Oxygène |
| 128 | FF 26 | Heat |
| 139 | FF FF 06 | Shield |

- Pour refaire les niveaux au ROV : désolé, pas sauvegardé !
- Pour les Armes : écrire au Secteur 8

| ADRESSE | ECRIRE | FONCTION |
|---|---|---|
| BB | E7 03 | Laser |
| BD | E7 03 | Plasma |
| BF | E7 03 | Bombes photon |
| C1 | E7 03 | Torpilles |
| C3 | E7 03 | Energie neutrons |

- Pour refaire les niveaux avec le Storm : écrire au Secteur 8

Ce qui donne 999 munitions maxi pour le jeu.

- Pour changer de niveau, si vous êtes coincé : Ecrire au Secteur 0 à l'adresse 32, le numéro du niveau désiré. Ecrire au Secteur 7 adresse 1D8, le numéro du niveau désiré moins un (-1). Exemple : pour obtenir le niveau 6 => écrire 6 au secteur 0 et 5 au secteur 7. Note : faire ces modifications à chaque début de niveau, car le programme modifie très souvent les pointeurs.

André

## MDK (PC-CD)

Vous qui êtes si intelligent, vous n'avez pu louper le grand et fameux MDK, le jeu en 3D le plus beau jamais testé sur PC. Amateur de MDK incapable de finir un monde, moi Oncle Jacob, je vous ai préparé quelques petits codes à ne taper qu'une seule fois dans le jeu, et en lettres capitales :

| | |
|---|---|
| HEALME | Santé à fond (100 %) |
| TORNADOAWAY | Améliore la puissance de la tornade |
| INEEDABIGGUN | Améliore la puisance du Gatt |
| ILIKETOLOB | Améliore la puissance du mortier |
| HOLOKURTISFUN | Améliore l'efficacité du leurre |
| NASTYSHOTTHANKS | Améliore la puissance du tir des grenades autoguidées |

Oncle Jacob

## BLOOD (PC-CD)

Blood trop dur ? Laissez-moi rire, je suis resté coincé des heures devant le monstre du premier épisode avant de réussir à l'achever (thanks to F2). Bref, voilà de quoi éponger votre soif de vengeance.

Tapez T pour passer en mode Message, puis le code en respectant un espace entre chaque mot :

| | |
|---|---|
| I WANNA BE LIKE KEVIN | Invincible |
| MPKFA | Invincible |
| NOCAPINMYASS | Plus d'invincibilité |
| COUSTEAU | 200 en vie + scaphandre |
| SPORK | 200 en vie |
| BUNZ | Toutes armes, munitions et double canons |
| HONGKONG | Toutes armes, munitions infinies |
| LARA CROFT | Toutes armes, munitions infinies |
| ONERING | Invisibilité |
| CALGON | Warp level |
| SPIELBERG | Warp level |
| EVA GALLI | Clipping on/off |
| STERNO | L'écran devient tout noir puis tout blanc |
| RATE | Frames/seconde |
| FORK BROUSSARD | Junk: Ni armes ni munitions, 1 point de vie et défoncé |

| | |
|---|---|
| EDMARK | suicide 1 |
| KEVORKIAN | suicide 2 |
| KRUEGER | suicide 3 |
| MCGEE | suicide 4 |

Ghourbani F.

## ROLAND GARROS 97 (PC-CD)

Pour avoir accès directement au terrain en ciment et futuriste sans avoir à gagner les tournois des autres surfaces, il suffit d'éditer le fichier "terrains.dat" qui se trouve dans le répertoire Tournois et de changer le zéro qui se trouve devant "austria.dat" et "futur1.dat" par un 1.

Cacou

## DOGZ (MAC)

Voilà un crack comme on n'en voit pas souvent. Il permet de modifier la taille des différentes "parties" de votre chien (c'est-à-dire la longueur des pattes, du museau, etc.). Bref, vous pourrez jouer les graphistes 3D avec une simple démo de ce soft. En voyant un super crack comme ça, vous vous dites : "Pfff... ça va être hyper dur à faire encore...". Mais-non-mais-non, c'est très simple : dans le dossier DATA, il y a 5 documents au format SimpleText qui portent l'extension LNZ. Ouvrez celui que vous voulez en vous référant aux indications ci-dessous, puis modifiez les valeurs numériques qui s'y trouvent comme bon vous semble (enfin, ne mettez pas non plus des valeurs trop élevées, ça pourrait planter le Mac). Sauvegardez, puis regardez les modifs apportées au chiot.

| Correspondances | Nom de fichier<br>Nom de chiot |
|---|---|
| BIGDOG.LNZ | Bootz |
| TERRIER.LNZ | Scrappy |
| CHIUA.LNZ | Chichi |
| SCOTTY.LNZ | Chip |
| BULLDOG.LNZ | Jowls |

Dark Lemming

## QUAKE MISSION PACK 1 & 2 (PC-CD)

Ceci concerne les Mission Pack n°1 et 2. Vous avez pu remarquer que le code pour passer les niveaux ne fonctionne pas de la même façon que ceux de Quake.
Voici donc les bons codes.
- Pour le Pack Quake n°1
HIP (+ numéro du niveau)
M (+ numéro de mission)
- Pour le Pack Quake n°2
MAP R(+ numéro du niveau)
M (+ numéro de mission)
Voici aussi les codes pour aller à la fin de chaque niveau supplémentaire :
- Pour le Pack Quake n°1 HIPEND
- Pour le Pack Quake n°2 MAP R2M8

Dark Forces

## DESTRUCTION DERBY 2 (PC-CD)

Pour réparer sa voiture pendant un temps non déterminé, il faut enlever l'affichage de la place, de la vitesse et du temps en appuyant sur "S". Puis il faut aller aux stands. Toujours sans l'affichage du temps et de la place, réparez votre voiture comme d'habitude, avec Entrée et les touches directionnelles. Si vous réappuyez sur "S", vous verrez le temps de réparation à "5" et votre voiture réparée.

Frédéric A.

## RADIX (PC-CD)

Cheat-codes pour Radix, Beyond the Void. Valables pour toutes les versions du jeu (1.1, 2.0, etc.).

| | |
|---|---|
| NSOPTA | Armure, armes, énergie, boucliers au maximum |
| NSOPTD | Mode Debuggage |
| NSOPTL | Les surfaces sont éclairées |
| NSOPTM | Toute la carte complète |
| NSWARPxy | Choix de niveau avec l'épisode x et le niveau y |
| NSBAGWAN | Super bouclier (on/off) |
| NSBJIPP | Manœuvre des jets (on/off) |

Grégory T.

## WARRIORS (PC-CD)

A la page de sélection, tapez CHEAT. Puis, dans le nouveau menu Secret Way, tapez :

| | |
|---|---|
| MATE | la serveuse-lapin |
| GOURGOUR | "Ketchup" |
| SUPERPOWER | avoir le Power Punch |
| SUDDEN | la "Sudden death" |
| MATCH | le "Death match" |
| LILIPUT | le tiny mode |
| CHOICE | le "Free access" |
| ROOKIE | Rookie mode |
| STICK | les "Sticky hands" |
| REPOUF | le "Play in replay" |

Fabrice

## REBEL ASSAULT 2 (PC-CD)

J'ai un super cheat-mode pour Rebel Assault 2, The Hidden Empire. Pendant le jeu, appuyez simultanément sur Alt + V. Un menu apparaît, on vous demande un mot de passe. Tapez d'abord LETGO, puis refaites la manip en saisissant ISNOTRY comme mot de passe, et enfin JOINME. Les combinaisons de touches suivantes sont maintenant opérationnelles.
- Escape pour passer d'un niveau à l'autre
- Alt + P pour faire jouer l'ordinateur à votre place, pendant que vous frimerez chez vos potes, avec des scores étonnament élevés.
- Alt + S pour créer un super pilote (pilote ayant fini tous les niveaux, dans toutes les difficultés)
- Alt + D enclenche le "Debug Mode" (attention, c'est bizarre !).
- Alt + F pour capturer une série d'images du jeu sur votre disque dur.
- Alt + J permet d'accéder au niveau de votre choix.
- Alt + L vous donne un nombre illimité de vies.
- Alt + C enregistre l'image sur votre disque dur
- Alt + M enclenche le "Movie Mode" (le jeu zappe toutes les scènes interactives et ne vous montre que les vidéos).

Benjamin

## SOULS IN THE SYSTEM (MAC)

Cheats pour SITS (Shadow Wraith 2):
Appuyez sur les touches Control et Effacer, une zone de dialogue apparaît, rentrez-y un de ces codes :

| | |
|---|---|
| tsvshah | Armes et munitions au maximum |
| tsjme | Vie et bouclier au maximum |
| tsmouse | Passer au niveau suivant |
| tshogwash | Afterburner au maximum |
| tsmcg | Toutes les clés |
| tstresor | Ouvre les barrières (sauf celles de couleur) |
| tscyclops | Bouclier bleu |

Note : les 3 premiers codes fonctionnent aussi pour Shadow Wraith 1.

Dark Lemming

## SETTLERS 2 MISSION DISK

Un petit truc pour le scénario disk en VF. Comme le mode Thunder ne marche plus, appuyez sur "V" durant le jeu pour augmenter la rapidité du jeu. Voilà, c'est tout, bonne conquête.

Nicolas V.